N. 19 - FEBBRAIO 1990
Sped. in abb. post. Gr. III/70

L. 15.000

AMIGA BYTE

68000

by Elettronica 2000

SUL DISCO

BBCHAMPION	BOOTBLOCK UTILITY
NCOMM	COMUNICARE VIA MODEM
IMAGELAB	ELABORAZIONE GRAFICA
KWIKBACKUP	HARD DISK BACKUP
PRINT IT	STAMPA IN GRAFICA
PACCER	GIOCO ARCADE
NOCLICK	SILENZIATORE PER DRIVE
HACKS	TRUCCHI E SCHERZI
V-HUNTER	ELIMINA VIRUS IN RAM

Programmazione

FAI DA TE UN'ADVENTURE

Megagame

INDIANA JONES BARBARIAN II

Animazione

ANIMATION STATION

Dtp

1.3: PPAGE COLPISCE ANCORA!

TIPS & TRICKS

I GIOCHI NOVITÀ

Interfont

UN MARE DI CARATTERI

Software

IL MEGLIO DEL PUBBLICO DOMINIO

TEMPESTA

AMIGA BYTE

N. 19 - FEBBRAIO 1990

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

Fotografie
MARIUS LOOK

Copertina
FRANCO TEMPESTA

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Collaborano ad AmigaByte: Luca Arienti, Laura Baricevic, Luca Brigatti, Marco Brovelli, Paolo Colombo, Enrico Donna, Maurizio Giunti, Renato Grossi, Silvia Malaguti, Dario Martinelli, Luca Mirabelli, Francesco Oldani, Lorenzo Orlandini, Roberto Pellagatti, Riccardo Premoli, Guido Quaroni, Emanuele Scribanti, Paolo Sisti, Ricky Sword, Mario Taddei, Aurora Tragara, Vertigo.

Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15
20122 Milano
tel. 02/797830

Amministrazione, Redazione, Pubblicità, Arcadia srl: C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione: Compostudio Est, selezioni colore e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Cernusco S/N (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Amiga Byte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. © 1990. Amiga è un marchio registrato Commodore. AmigaByte è una pubblicazione indipendente, non connessa in alcun modo con la Commodore Business Machines USA.

IL MEGLIO DEL PD

MEGAGAME

FAI DA TE UN'ADVENTURE

TIPS & TRICKS

ANIMATION STATION

INTERFONT

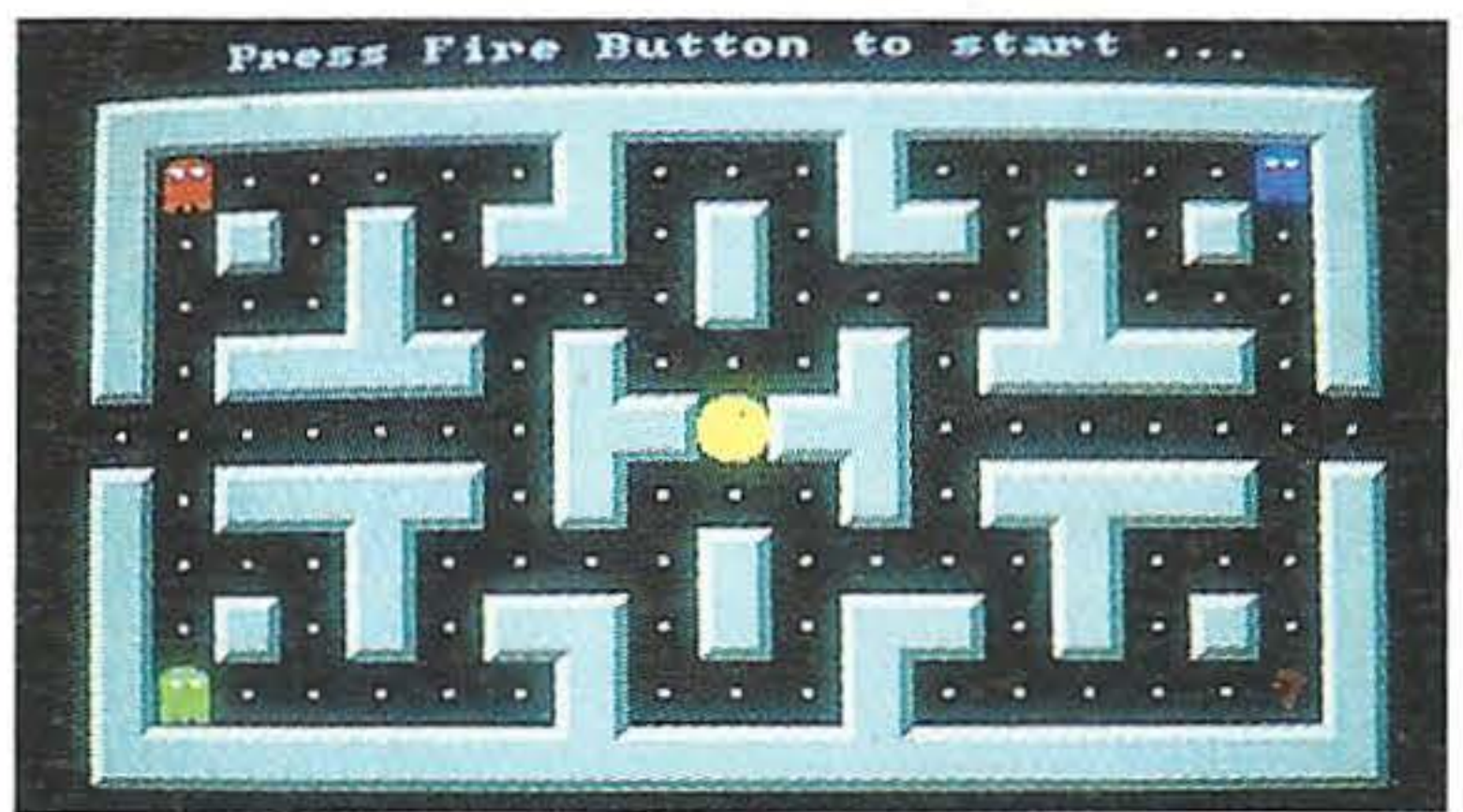
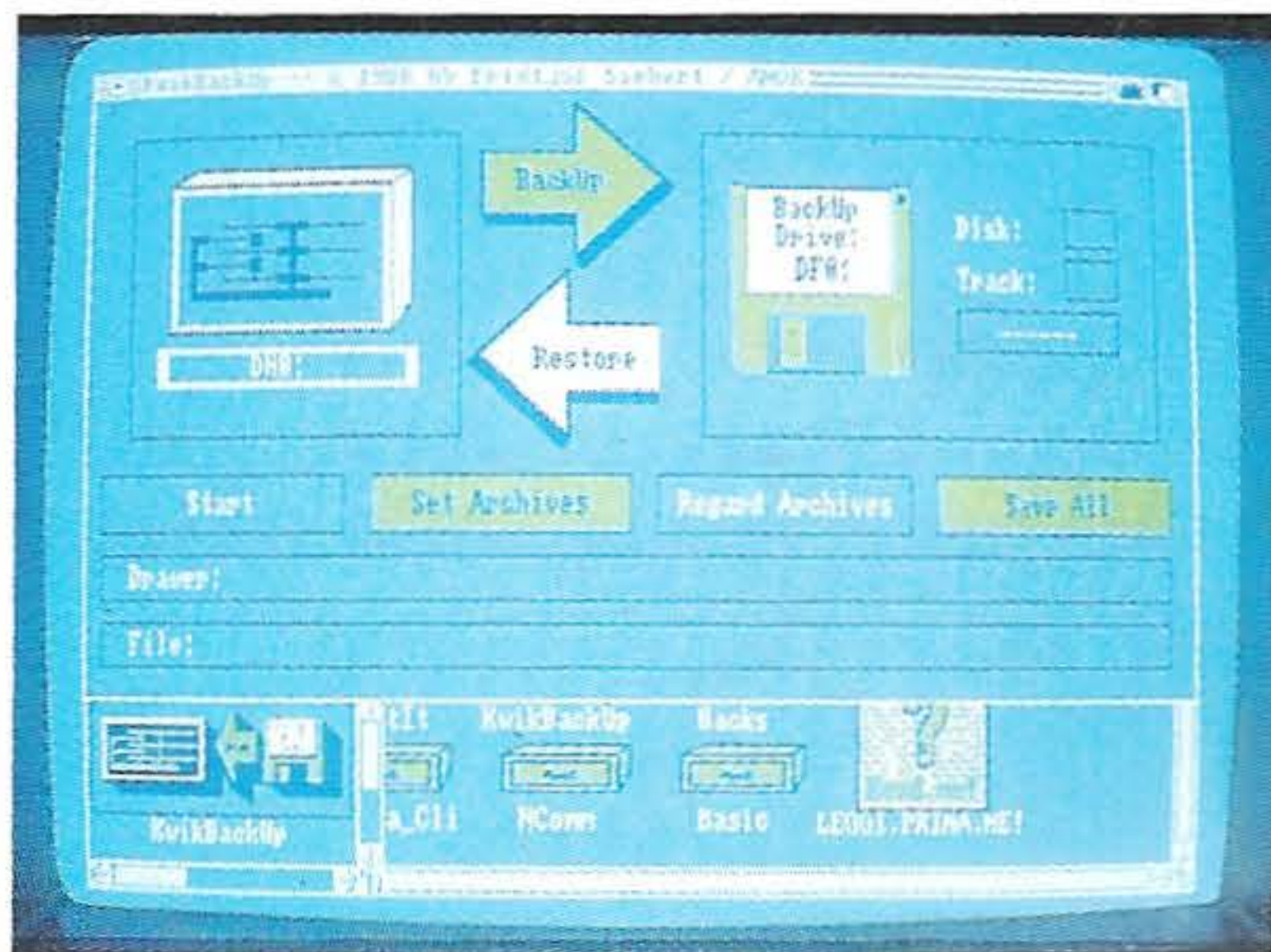
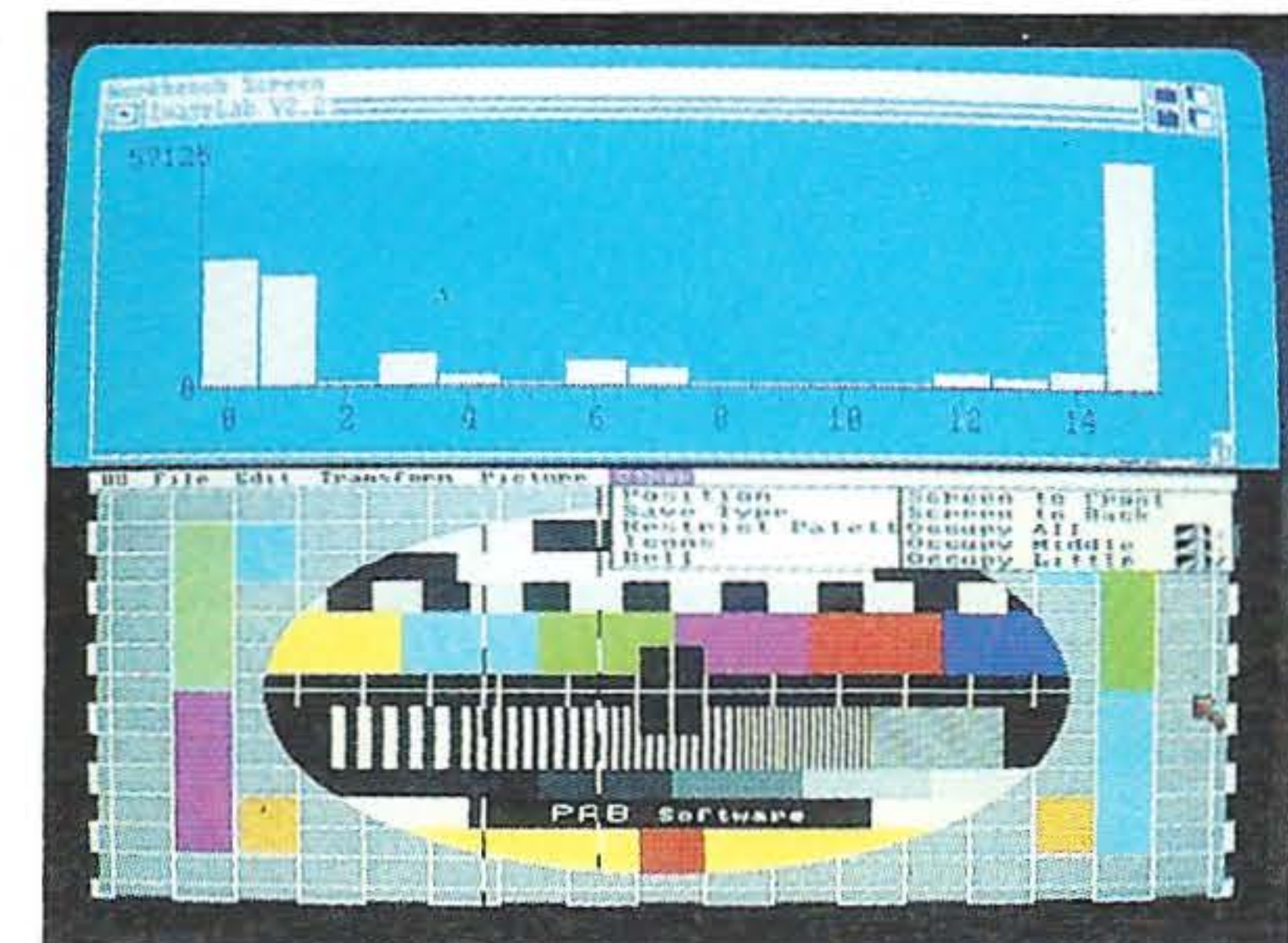
CIAK SI GIRA!

I GIOCHI NOVITÀ

PROFESSIONAL PAGE

IL MENU

SUL DISCHETTO...

Il dischetto di questo mese è particolarmente ricco di programmi utili e di novità interessanti sia per gli smanettoni che per gli utenti meno esperti: BBCHAMPION rappresenta l'ultima parola in fatto di utility per disco, permettendo di esaminare, catalogare, copiare e persino di convertire in programmi eseguibili tutti i bootblock di qualsiasi tipo presenti sui vostri dischetti.
Chi possiede una stampante grafica compatibile Epson (come ad esempio quelle Commodore) non potrà più fare a meno di PRINT IT!, una volta provatolo. Questo programma consente di stampare in bianco e nero qualsiasi immagine in formato IIF a colori, arrivando all'incredibile densità di 240 per 210 punti per pollice, e consentendo vari metodi di conversione dei colori per ottenere il miglior risultato su carta.
Sulle orme di celebri programmi commerciali come «Pixmate» o «Butcher» (dei quali AmigaByte si è già occupata in dettaglio) arriva poi IMAGELAB, un'utility dedicata all'image-processing che consente di operare elaborazioni ed effetti speciali di ogni tipo sulle vostre schermate grafiche preferite: un programma potente dalle prestazioni molto sofisticate, che è possibile sfruttare al massimo avendo a disposizione un'espansione di memoria.
Il nuovo hard disk A590 per Amiga 500 sta incontrando un notevole successo, grazie alle oneste prestazioni ed al suo prezzo abbordabile: per tutti coloro che, dovendo effettuare una copia di sicurezza dei dati presenti sul disco rigido, necessitano di un'utility per il backup, abbiamo incluso KWIKBACKUP, il più veloce ed efficiente tool di questo genere nell'ambito di programmi di pubblico dominio.
NCOMM è invece dedicato a tutti i neo-possessori di modem che desiderano compiere i primi passi nell'affascinante mondo della telematica usando un programma semplice ma potente. NCOMM è perfetto per il collegamento con qualsiasi BBS, grazie all'emulazione della grafica a colori Ansi-Ibm, alla possibilità di effettuare l'auto-redial su più numeri, ed al potente linguaggio di programmazione degli script-file che consente di automatizzare tutte le procedure di connessione.
Il cassetto denominato SOLO DA CLI comprende alcune semplici ma utilissimi programmi eseguibili soltanto attraverso il Cli: NOCLICK elimina il fastidioso ticchettio emesso dai drive di Amiga quando non vi è inserito alcun dischetto; V-HUNTER controlla lo stato della Ram per verificare che non ci siano virus in agguato e, nel caso, la ripulisce completamente; SYS64738 è un brevissimo comando per resettare completamente il computer senza ricorrere alla pressione dei tasti Control-Amiga-Amiga.
Febbraio, il mese di Carnevale, è tradizionalmente dedicato ai giochi e agli scherzi; esponente della prima categoria è PACCER, un gioco arcade a 31 livelli che presenta alcune interessanti variazioni sul classico tema di PacMan. Per quanto riguarda gli scherzi, avete solo l'imbarazzo della scelta aprendo il cassetto degli HACKS: MISCHIEF fa insediare nella memoria del vostro computer un fantasma dispettosissimo che ne combinerà di tutti i colori; MOUSEBOUNCE metterà a dura prova i vostri riflessi, nel vano tentativo di controllare il puntatore del mouse; NETWORK serve per la creazione di una «rete» decisamente insolita in ambito informatico; C64-EMUL infine simula (è il caso di dirlo!) i comandi ed il funzionamento di un Commodore 64, eccellendo più sotto i profilo della simpatia che non sotto quello della compatibilità...

Professional Page colpisce ancora

È obbligatorio tornare a parlare del miglior programma di DTP esistente che, con l'ultima release, offre tanti nuovi font e consente una miglior stampa con stampanti ad aghi ed a colori.

di ROBERTO PELLAGATTI

Nel lontano novembre 1988 recensimmo la versione 1.1 di «Professional Page» e già allora si sprecarono gli elogi per questo programma che, a detta di molti esperti nel campo del Desktop Publishing, superava i famosissimi «Ventura» e «Page Maker» grazie alle sue caratteristiche uniche.

Perché allora parlare nuovamente dello stesso prodotto, visto che si tratta «semplicemente» di una nuova release (la 1.3)? L'uscita sul mercato di «PP» (riprendiamo a chiamarlo familiarmente così) consentì finalmente a tutti i possessori di Amiga, stanchi di essere derisi quando sostenevano che il loro computer poteva essere utilizzato anche per applicazioni serie, di vantare il privilegio di poter utilizzare un programma che, unico nel suo genere, poteva addirittura gestire i colori, dividerli automaticamente creando le quattro copie necessarie per realizzare la quadricromia, nonché supportare tutte le «normali» caratteristiche che ogni buon programma di Desktop Publishing deve possedere.

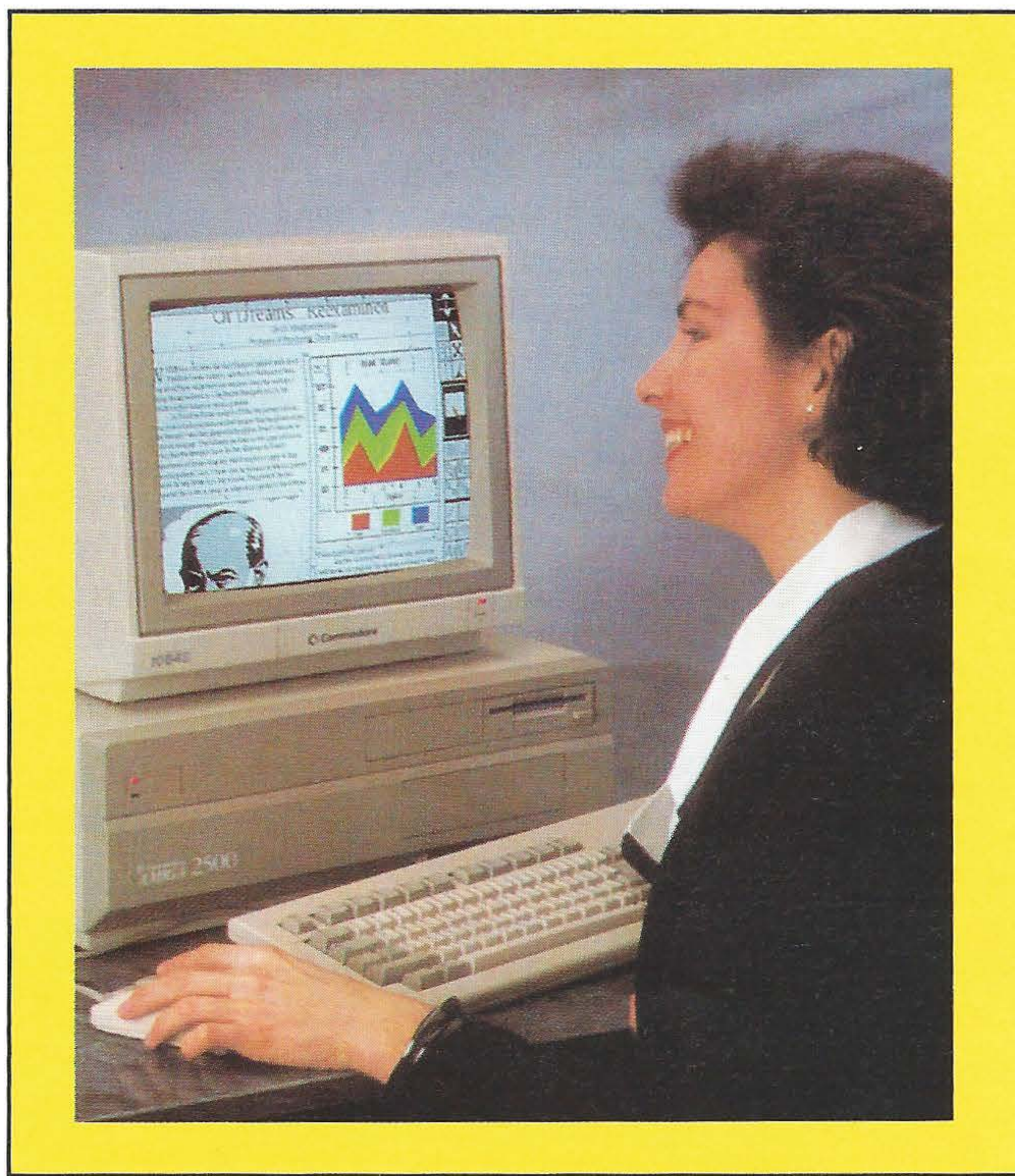
Purtroppo la versione 1.1 aveva ancora qualche piccolo neo (che sembrava inevitabile anche per un programma così potente), per esempio per ciò che riguardava la gestione dei font, e si pensava che solo utilizzando una stampante laser si sarebbero potute sfruttare completamente tutte le doti di «PP». In pratica era sì possibile utilizzare tutti i font disponibili scegliendone liberamente la dimensione ma sul video, così come sulle comuni stampanti a matrice, questi font apparivano spigolosi come risulterebbero se ingranditi come un brush di «Dpaint».

LA QUALITÀ DEI FONT

Sotto questo punto di vista «PP» ha compiuto un salto qualitativo enorme. Ora, uno dei tre dischetti che compongono la nuova versione contiene unicamente un certo numero di font standard, più due font che sfruttano la tecnologia della **AGFA Compugraphic's Intellifont**.

In pratica questi font possono essere utilizzati in qualsiasi formato, mantenendo costante la loro qualità. Poiché un'immagine vale, in casi come questi, più di cento parole, si vedano le figure 1 e 2 per avere un'idea di quale sia la differenza fra il vecchio ed il nuovo sistema di visualizzazione dei font! Per chi non lo sapesse, l'AGFA Compugraphic è la più grande fornitrice di materiale per il publishing elettronico e, con i suoi 1700 diversi tipi di caratteri, vanta la più vasta collezione di font di qualità professionale. Tutto ciò ora, grazie a «PP», può essere utilizzato anche da chi non può permettersi di spendere varie decine di milioni per ottenere stampe di qualità.

Un altro grandissimo vantaggio derivante dall'uso di questi font è che non è più necessario possedere una stampante laser per avere delle buone stam-

pe. «PP» supporta infatti tutte le stampanti configurabili da WorkBench e ne sfrutta la massima risoluzione grafica ottenendo risultati, se non uguali, molto simili a quelli di una laser.

Ovviamente si potrà cavare ben poco da una stampante a nove aghi ma, utilizzandone una con la testina a 24 aghi, il risultato è davvero stupefacente!

Il programma sfrutta la RAM come memoria cache per usare i font in modo veloce senza sovraccaricare il computer costringendolo ad un'inaccettabile lentezza. Per questo motivo, appena si cerca di utilizzare i nuovi font CG (CompuGraphic), dopo un iniziale rallentamento delle attività del computer tutto procede nel più veloce dei modi.

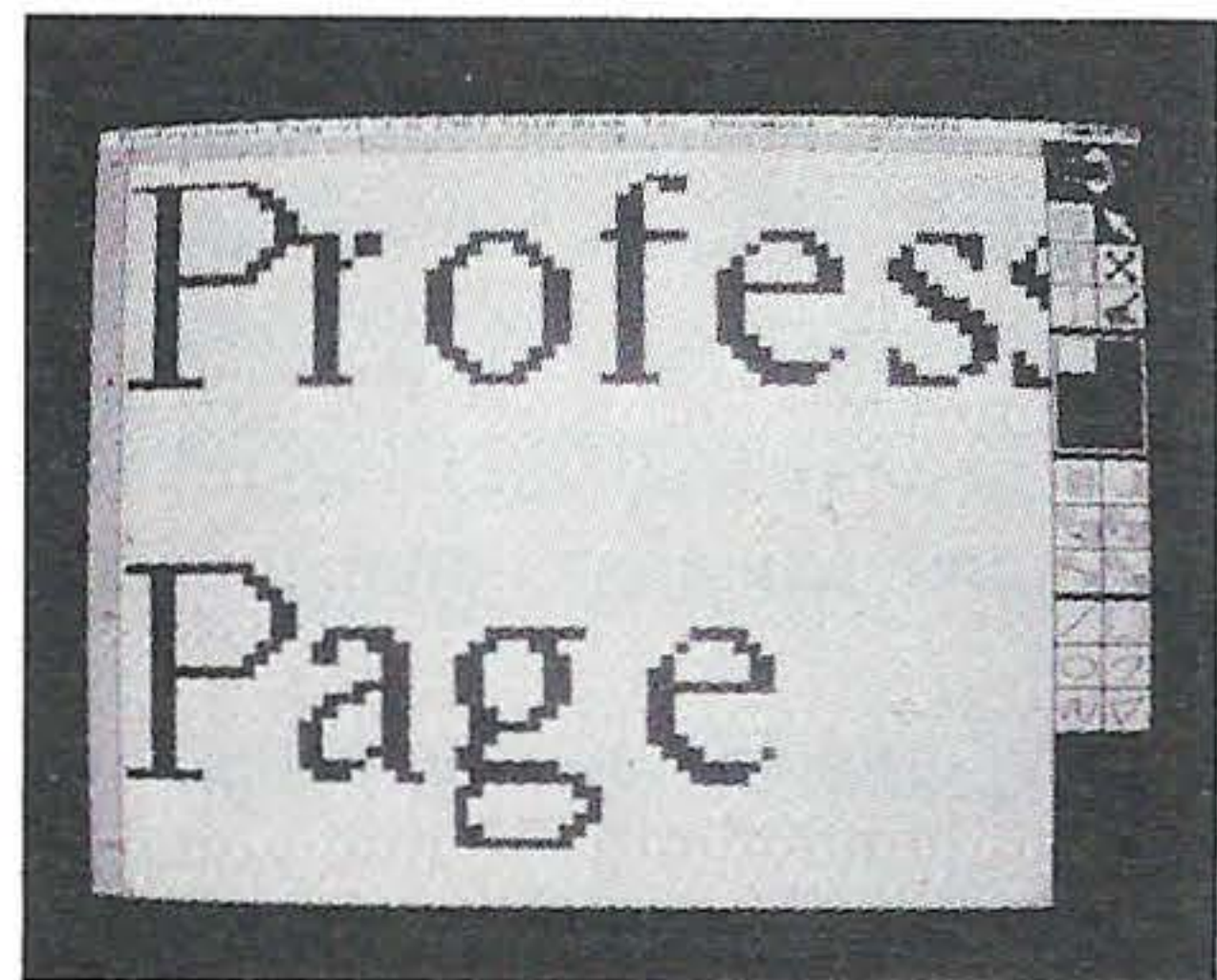
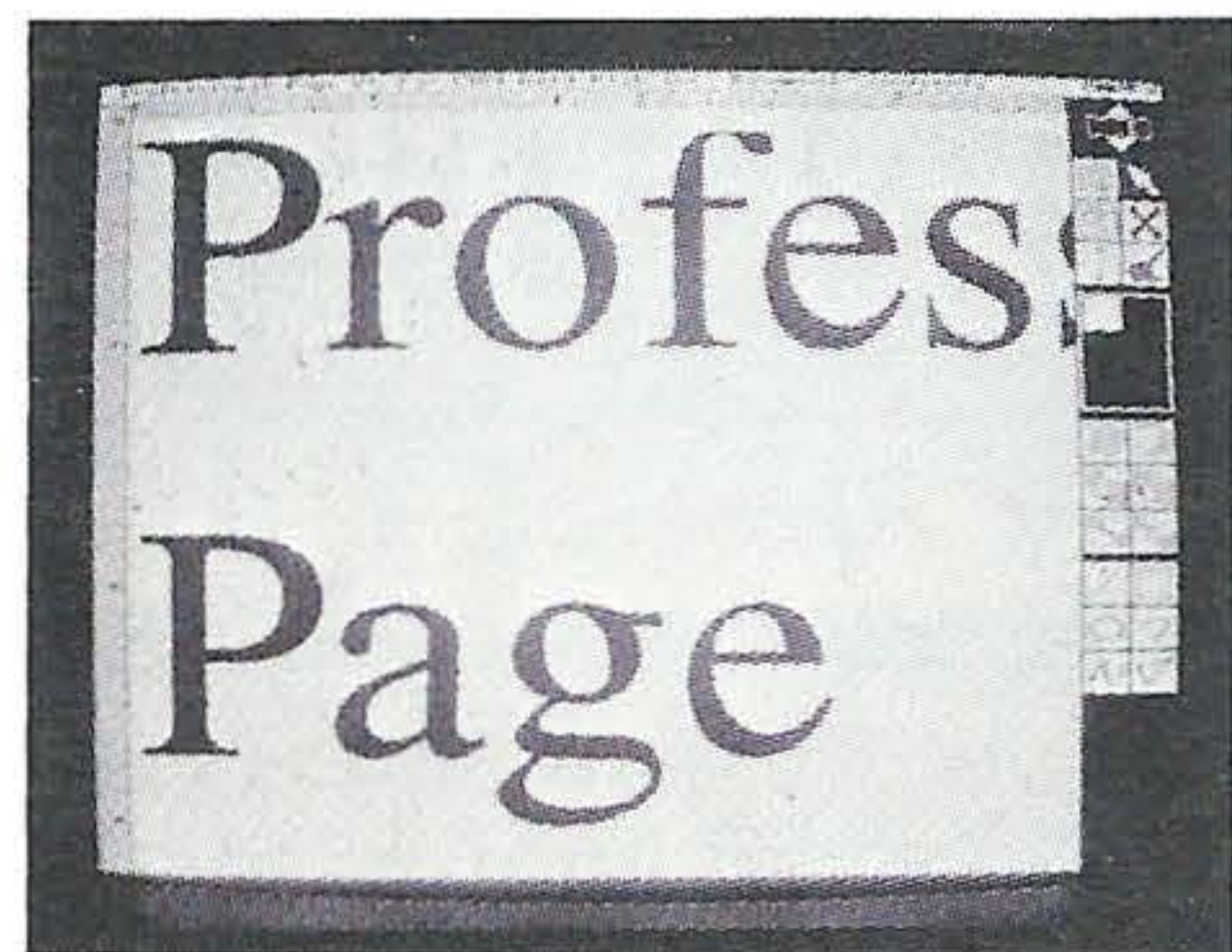



Figure 1 e 2: osservando e confrontando queste due immagini ci si rende conto dell'enorme differenza esistente fra i font classici e i nuovi font CompuGraphic, in alto!

COME SFRUTTARE PROFESSIONAL PAGE

Anzitutto è necessario chiarire che, come succede con tutti i programmi di un certo livello, è praticamente impossibile utilizzare professionalmente «PP» senza installarlo su di un Hard Disk. Poiché viene fornito su tre dischetti (dei quali il primo contiene il programma, il secondo le utility ed il terzo i font), ai quali bisogna aggiungere un disco-dati sul quale memorizzare i propri documenti, è ovvio che il «disk swapping», ovvero il continuo cambiamento di dischetti durante la stesura e la stampa di un documento, diventa inaccettabile. Non c'è dubbio che gli smanettoni sapranno trovare qualche stratagemma per ridurre al minimo lo swapping, ma dovranno comunque ammettere che sarebbe molto meglio usare l'HD.

Un'altra caratteristica di «PP» che è bene conoscere riguarda la maniera in cui il programma tratta la grafica nel modo interallacciato ed in quello normale.

Passando dall'uno all'altro si può notare come, giustamente, non cambiano le dimensioni del testo (altezze raddoppiate o dimezzate), ma viene solamente modificata la risoluzione dell'immagine.

È quindi possibile eliminare l'interlace, e di conseguenza il flickering dello schermo, quando non si possiede un monitor ad alta persistenza, oppure quando la necessità di utilizzare l'alta definizione non supera la capacità di sopportazione dell'occhio, senza comunque rischiare di veder falsate le dimensioni relative del documento. Dopo queste doverose precisazioni, conviene fornire qualche nota sullo «stile» da utilizzare nello scrivere un qualsiasi documento: ovvero, quali sono gli errori che bisogna evitare e quali i trucchi che conviene adottare per ottenere il massimo da «PP».

LA STESURA DEI TESTI

Per quanto riguarda la stesura del testo non bisogna dimenticare la possibilità di poter collegare tra loro più box in modo che, quando uno di essi è pieno, il testo continui automaticamente nel box successivo.

Ecco un documento «d'effetto» fornito come Demo insieme al programma dalla GoldDisk.

In questo modo è possibile eseguire un qualsiasi riposizionamento e ridimensionamento dei box senza doversi preoccupare del relativo contenuto che, senza alcun intervento da parte dell'utente, si distribuirà fra i vari box collegati fra loro.

Lavorando con «PP», specialmente quando si scrive direttamente il testo, accade spesso che il puntatore del mouse si trasformi nella classica nuvoletta che indica una temporanea sospensione delle attività interattive, perché Amiga è impegnato in calcoli di primaria importanza. Ciò si nota soprattutto quando si seleziona un nuovo font o quando si sceglie una nuova dimensione per un font già esistente. In realtà, durante tali pause è possibile continuare a scrivere, perché il programma memorizza automaticamente tutte le battute e provvede a visualizzarle una volta finiti i calcoli che stava eseguendo.

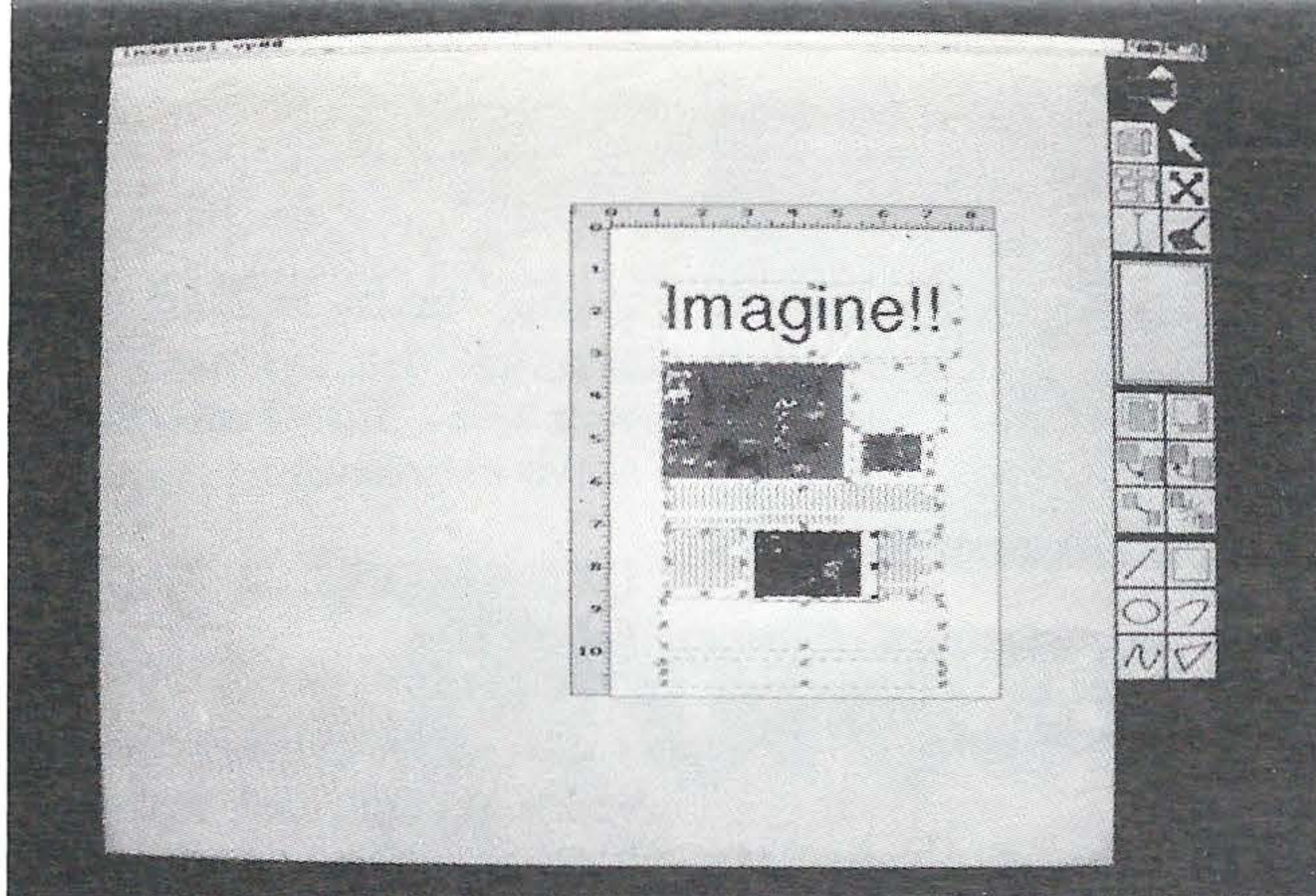
QUESTIONE DI STILE

I «cattivi utilizzatori» di «PP» (come, del resto, di qualsiasi altro programma di Desktop Publishing) si dividono grosso modo in due categorie: quelli che, ammaliati dalla enorme quantità di opzioni, tendono a creare dei documenti pieni di font, stili e disegni di ogni tipo senza alcun nesso logico fra loro e quelli che, al contrario, creano due colonne, scelgono il primo font disponibile, e riversano tutto il testo nel numero necessario di pagine.

È ovvio che entrambi i modi di procedere sono errati e che solo un'attenta analisi di ciò che si vuole ottenere permette di raggiungere dei buoni risultati.

Naturalmente ogni suggerimento non va considerato un dogma, ma deve essere letto come norma generale che ammette eccezioni a seconda della situazione o dell'estro di chi deve scrivere.

È necessario anzitutto considerare se si sta per scrivere un volantino pubblicitario oppure una semplice nota informativa.

Nel riquadro sono presenti tutte le opzioni che si possono selezionare prima di eseguire una stampa in PostScript.

Due ingrandimenti successivi di un documento: con «PPage 1.3» è possibile controllare ogni minimo dettaglio! Un'attenta analisi di ciò che si vuole ottenere permette di raggiungere buoni risultati.

LA STAMPA A COLORI

Con l'avvento di nuovi modelli di stampanti laser a colori (come la QMS ColorScript 100 o la celebre Linotronic 300R), i programmi di DTP devono essere in grado di rendere correttamente la gamma cromatica delle immagini da stampare. Il metodo di gestione della separazione dei colori di «Professional Page 1.3» è indubbiamente uno tra i più efficienti e sofisticati mai apparsi in un programma di DeskTop Publishing; si tratta di un procedimento necessario in quanto la stampa tipografica di una pagina a colori avviene generalmente sovrapponendo un certo numero di fogli (di solito quattro, da cui il termine quadricromia), ognuno dei quali reso con una componente cromatica diversa. La somma dei colori risultanti dà luogo all'immagine finale.
Il programma della Gold Disk impiega un requester in fase di stampa con il quale è possibile variare le percentuali UCR (Under Color Removal) e GCR (Grey Component Removal) da applicare sulle immagini bitmap.
Nella stampa offset, infatti, il colore di ogni punto di un'immagine è dato dalla somma di diverse percentuali di inchiostro giallo, magenta ed azzurro; se i colori sono presenti in quantità uguale, il risultato è un grigio più o meno scuro. Un quarto inchiostro, il nero, è usato per la resa dei tratti più scuri, poiché la somma dei tre colori precedenti risulta spesso di

Nel primo caso bisogna studiare molto attentamente la scelta dei colori, quella delle immagini e la posizione di queste ultime e del testo; nel secondo caso è necessario scegliere un font chiaro, leggibile, tipo il Times od il Roman e, per evidenziare certe parole o frasi ed i titoli, sfruttare i vari attributi (grassetto, italico, sottolineato, e così via) piuttosto che cambiare troppo spesso i font. Se un articolo è troppo lungo per stare in una sola colonna, è meglio tagliare il testo o ingrandire la colonna invece che scegliere un font più piccolo. In alternativa, è possibile modificare leggermente la spaziatura fra le righe.

Quando si deve iniziare un nuovo documento, è meglio evitare decisamente il classico suggerimento «Just do it» che si legge nelle pubblicità dei vari pacchetti di Desktop Publishing. È infatti necessario decidere in anticipo le linee generali del tipo di impaginazione che si desidera usare e non cedere alla tentazione di improvvisare tutto; meglio avvalersi, al limite, della possibilità di poter apportare modifiche in un secondo tempo.

Sebbene sia possibile inserire un testo scrivendolo direttamente con «PP», è di gran lunga preferibile utilizzare un word processor per la stesura e solo in seguito passare a «PP» per l'impaginazione finale.

La gestione delle immagini risulta invece differente: se occorre inserire dei disegni complessi è indispensabile importare disegni già pronti. «Professional Page» mette infatti a disposizione delle semplici primitive grafiche che consentono di tracciare «in loco» linee, rettangoli, cerchi, ed altre figure base.

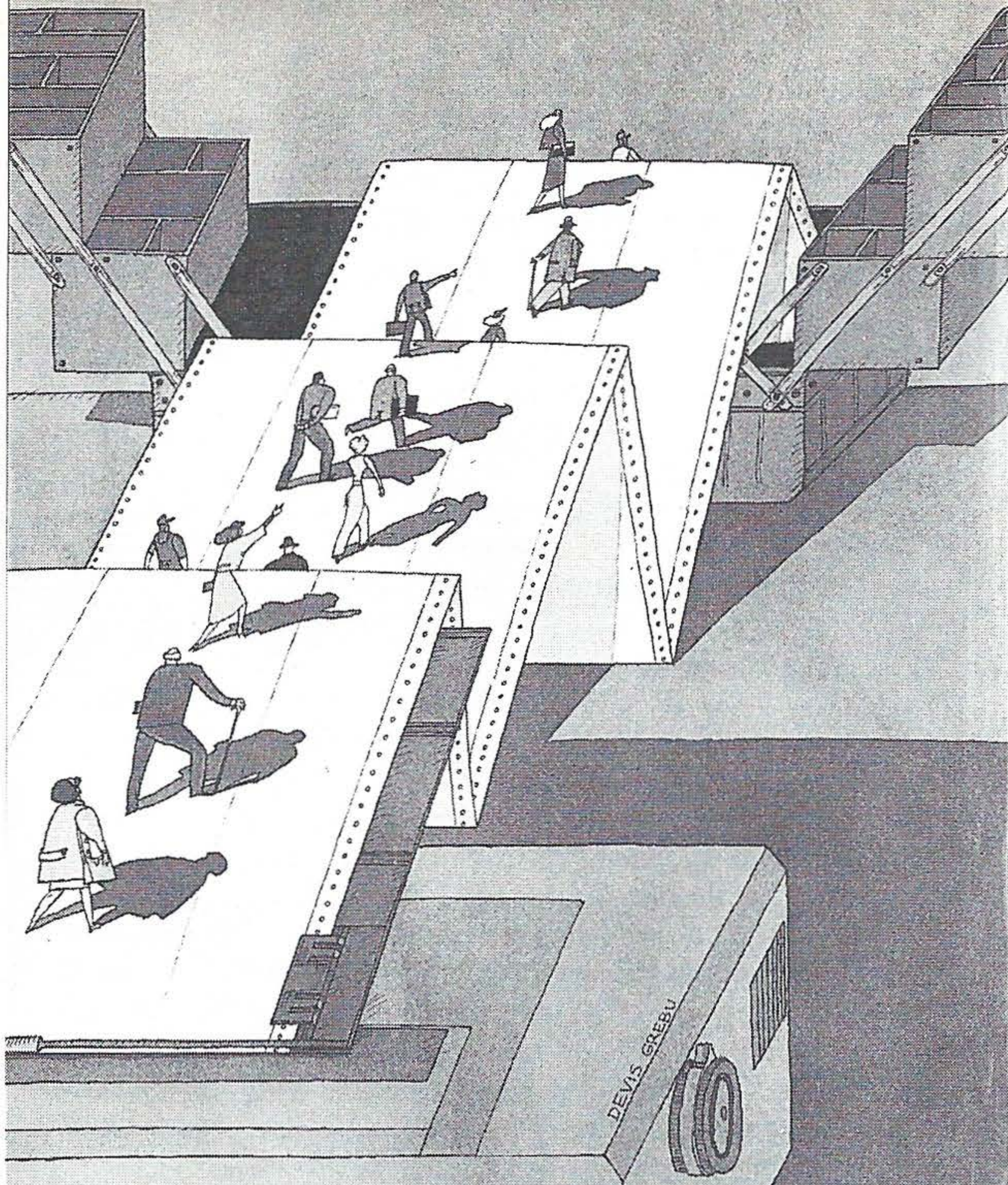
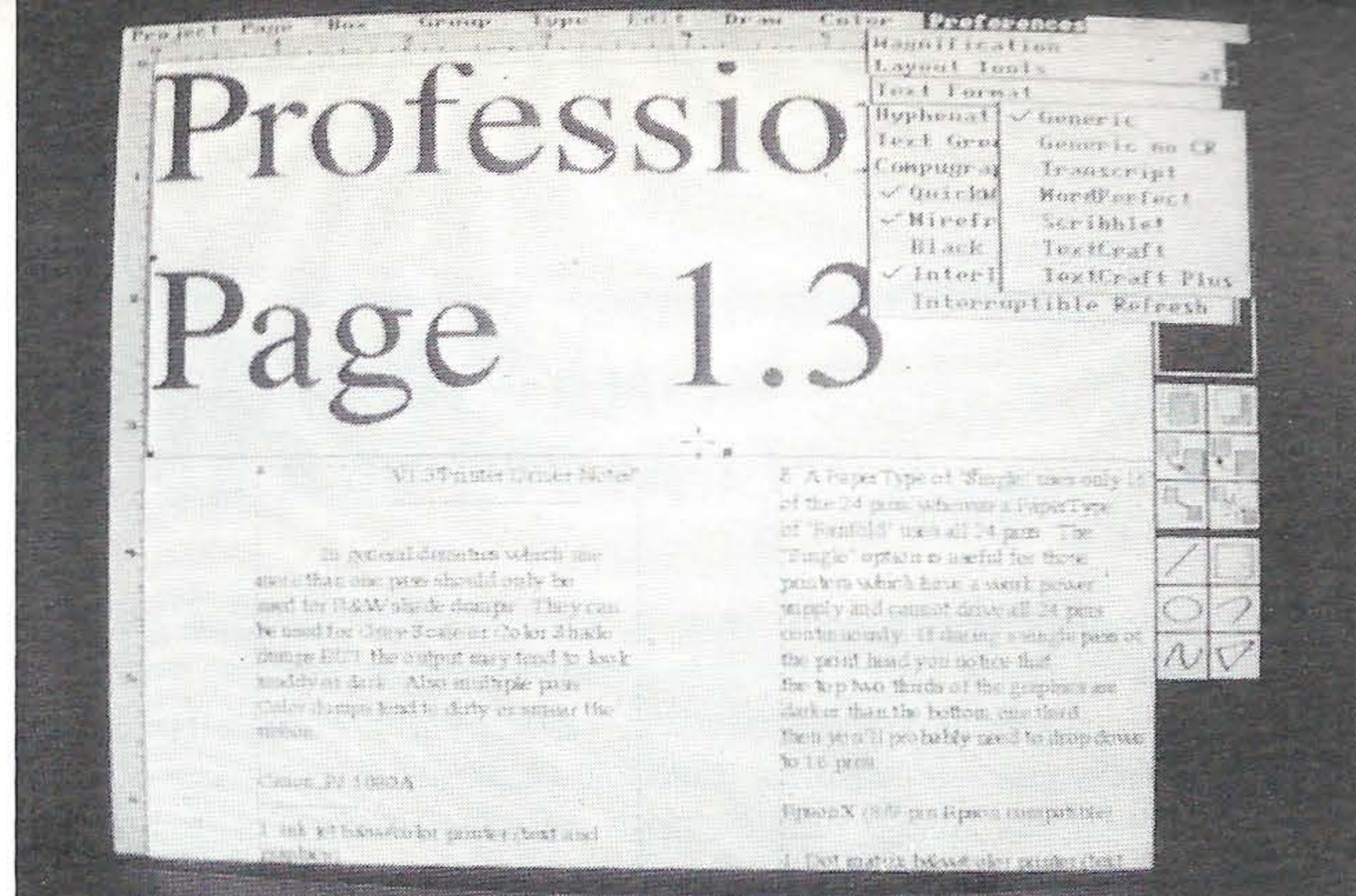
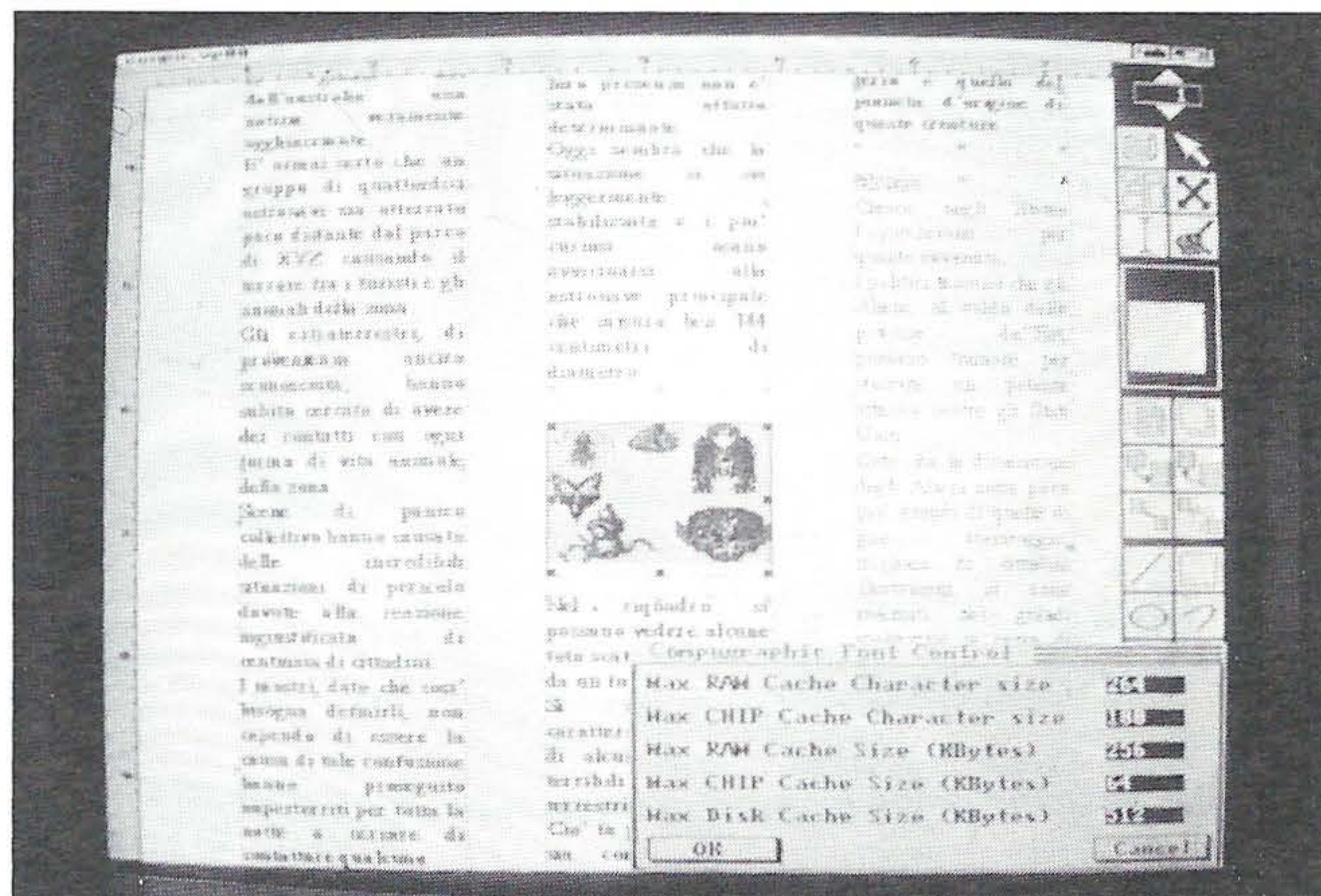
Ovviamente tali primitive servono principalmente a creare cornici per il testo, ad evidenziare alcuni particolari o ad inserire semplici schemi che devono adattarsi perfettamente al layout della pagina.

L'IMPORTANZA DEI FONT

Perché i font sono così importanti? Essi si dividono essenzialmente in due categorie: i font detti **«BitMapped»** ed i font **strutturati.** Il primo tipo è l'unico che fino ad ora è stato utilizzato da Amiga per visualizzare i testi su qualsiasi programma. Come dice il nome, un BitMapped è un font i cui caratteri sono descritti come un insieme di punti disposti su di una ipotetica o reale (nel caso dello schermo del computer) quadrettatura.

Ad ogni lettera corrisponde quindi una matrice contenente degli uno o degli zero, così come accade per una qualsiasi immagine generata da programmi quali «Dpaint».

Ai primordi di Amiga, quando la macchina era appena uscita, erano disponibili ben pochi font, quattro o cinque al massimo, e la situazione non è migliorata fino al 1987, quando si sono resi finalmente disponibili i **Kara Fonts**, i **Masterpiece Professional Font Collection**, ed altri font ancora.

Con **«ProWrite»** vennero forniti ulteriori font che, rendendo sempre più ampia la scelta, permettevano (una volta utilizzati per gestire le stampanti a matrice) di ottenere delle buone stampe senza essere vincolati al semplice modo **Draft**, oppure alla limitata

un colore marrone scuro, causa le impurità presenti negli inchiostri.
Proprio per ottimizzare la stampa colorata e tenere conto di queste variazioni dei colori, «Professional Page» permette di stabilire i valori UCR e GCR. Quando il colore nero viene impiegato in unione agli altri, la percentuale UCR determina la quantità dei tre colori primari da sottrarre, mentre la GCR indica quanto colore nero è invece da aggiungere.

Nel riquadro in alto a destra si vedono tutti i Word Processor dai quali è possibile importare un testo.

Un documento esempio creato con PPage. In basso a destra si vede il requester per i parametri necessari a gestire i nuovi font.

scelta di caratteri che le varie stampanti offrivano.

Se la qualità così conseguibile è sufficiente per le piccole applicazioni, diventa però assolutamente inadeguata laddove si tratti di lavorare «seriamente».

È infatti necessario che i font, qualora vengano ingranditi o rimpiccioliti, mantengano invariate le loro caratteristiche.

In questo caso i font non vengono più memorizzati come BitMap, similmente alle immagini, ma vengono gestiti come i disegni creati con i programmi CAD.

Un carattere quindi viene memorizzato come un insieme di linee i cui vertici sono memorizzati sotto forma di coordinate cartesiane: è, questo, il tipo strutturato.

È ovvio che un carattere come quello così descritto mantiene inalterato il suo aspetto sia che lo si stampi entro un quadratino di 2 millimetri di lato, sia che lo si stampi su di un poster entro un quadrato con il lato di mezzo metro. In pratica si ottiene una risoluzione limitata unicamente alla densità di punti possibile con la stampante che si utilizza, ed indipendente dalle dimensioni relative del font. Quando si scrive qualcosa utilizzando un programma tipo **«Ventura»**, **«PageMaker»** o «PP», la caratteristica più importante che si nota è la famosa **WYSIWYG** (What You See Is What You Get); ovvero, ciò che si vede sul video corrisponde esattamente a ciò che si vedrà in stampa.

Se il programma utilizza dei font di tipo bitmap, sorgono dei grossi inconvenienti; infatti, se il programma è veramente WYSIWYG, allora la qualità del testo stampato dipenderà ovviamente dalla risoluzione del video, e subirà tutti i problemi derivanti dal tipo di font scelto.

Se invece il programma, quando va in stampa, utilizza i font residenti nella stampante laser (che sono di tipo strutturato), perde la sua caratteristica principale, in quanto l'immagine sullo schermo fornisce solo una approssimazione, seppur buona, di ciò che finirà sul supporto cartaceo.

«PP», grazie ai suoi **Intellifont**, riesce a prendere i classici due piccioni con una fava. Può infatti visualizzare i font così come appariranno sulla laser (anche se purtroppo, per ora, sono disponibili solo due tipi di font) mantenendo la fondamentale caratteristica WYSIWYG, e può anche stampare utilizzando le comuni stampanti.

COME AMIGA SUPPORTA IL POSTSCRIPT

Da quando Amiga, con l'ausilio fondamentale di alcune eccellenti software house, può insidiare i suoi due colleghi Ibm e Mac nel campo del DTP, il numero di programmi che supportano il PostScript è andato notevolmente aumentando. Ecco qui di seguito quelli ora disponibili.

«Express Paint 3.0» (PAR SoftWare, $139.95) è l'unico programma di disegno che attualmente supporta il PostScript. Poiché le immagini create con «Express Paint» sono di tipo puramente BitMap, la risoluzione ottenibile in stampa dipende strettamente dalle dimensioni del-

PROFESSIONAL PAGE E GLI ALTRI

«Professional Page 1.3» non è, ovviamente, l'unico programma di DeskTop Publishing esistente per Amiga, nonostante sia il più famoso. Parecchio altro software analogo è disponibile per chi volesse provare tutte le alternative prima di decidere quale programma adottare definitivamente per il proprio lavoro di editore elettronico.
Il «*City Desk 2.0*» della MicroSearch ad esempio è un discreto programma di DTP indirizzato all'utente alle prime armi o a chi non ha grosse pretese: alle caratteristiche non troppo sofisticate si controbilancia una grande semplicità d'uso, che ne rende l'utilizzo molto intuitivo e pratico fin dai primi tentativi.
Oltre che supportare lo standard PostScript, permette l'output su normali stampanti a matrice, include un editor grafico e di testi di buona qualità, implementa la sillabazione automatica delle parole e consente il word-wrap dei testi anche intorno a figure irregolari.
La Gold Disk stessa distribuisce ancora «*PageSetter*», illustre antenato di «PP». Il programma non è dotato delle caratteristiche enormemente più avanzate del suo discendente, ma è comunque ancora adatto ad un'utenza ai suoi primi esperimenti in ambito DTP. Grazie a «*PageSetter LaserScript*», un programma venduto separatamente, è possibile implementare anche l'output in formato PostScript.
L'unico valido concorrente al trono di miglior programma DTP rimane «*PageStream 1.6.1*» della SoftLogik, del quale AmigaByte si è già occupata in dettaglio nel numero 15. Nonostante siano assenti alcune delle caratteristiche che rendono «PP 1.3» così appetibile (i font CompuGraphic, ad esempio), «PageStream» vanta comunque ancora parecchie risorse molto valide.
Dal punto di vista dei tool per l'impaginazione, «PageStream» è più fornito di «PP»: ruotare un'immagine o un gruppo di immagini e di testo in «PageStream» è un gioco da ragazzi, mentre «PP» richiede che l'immagine venga posta su di una pagina separata, girata singolarmente e poi reinserita sulla pagina originaria, in quanto il programma opera rotazioni solo su intere pagine. «PageStream» consente inoltre di variare il fattore di ingrandimento dell'immagine sullo schermo a piacere (ad esempio il 135%) invece che ad intervalli prefissati. Il word-wrap del testo intorno ad oggetti irregolari è automatico con «PageStream», mentre va fatto manualmente con «PP».
Per contro, l'editor dei testi di «PageStream» è disastroso; «PP» invece consente addirittura l'utilizzo contemporaneo come text editor di «Transcript», il WP prodotto dalla Gold Disk, grazie ad un'opzione inclusa nel menu di entrambi i programmi.
Prima dell'avvento della versione 1.3 di «PP», «PageStream» poteva vantare l'output grafico di miglior qualità. Adesso, grazie ai nuovi font, è il programma della Gold Disk ad avere la meglio in questo campo, soprattutto quando si ricorre a stampanti a matrice di aghi. Anche la qualità del display su video non è paragonabile: i font CompuGraphic di «PP» sono enormemente più leggibili, ed anche la resa in bianco e nero sul video delle immagini a colori è più nitida che in «PageStream» dove, invece che con una scala di grigi, l'immagine viene visualizzata in modo monocromatico. I colori sono gestiti meglio da «PP» anche durante la stampa; le capacità di separazione dei colori per la resa su carta sono così sofisticate da risultare addirittura superiori a quelle di molti analoghi programmi di DTP per Macintosh o IBM.
Le caratteristiche dei font sono gestite meglio in «PageStream»; mentre in «PP» è possibile selezionare solo tra testo normale, corsivo, grassetto e sottolineato, «PageStream» offre anche stili diversi come il doppio sottolineato, lo shadow, il light, il mirror, il backslant e l'upside down (sotto-sopra). Anche il layout del testo è migliore, essendo possibile settare le regole ortografiche per la divisione in sillabe, l'indentazione del testo a destra, o la giustificazione tra caratteri.
Dal punto di vista dell'affidabilità del software, il paragone non è nemmeno proponibile: la tendenza di «PageStream» ad invocare in continuazione il Guru è tristemente famosa, ed anche il passaggio dalla release 1.5 alla 1.6.1 non ha migliorato molto la situazione; «PP», d'altro canto, è enormemente più affidabile e, durante le nostre prove, non è mai andato in crash nemmeno in condizioni di memoria critiche.
«PP 1.3» può lavorare con un minimo di 1 Mega di Ram e due drive, ma per applicazioni anche modeste un disco rigido e almeno 3 Mega di memoria diventano indispensabili; è il giusto prezzo da pagare per avere a disposizione un programma affidabile, dalle prestazioni decisamente professionali.
È un peccato che siano assenti alcune «features» implementate invece da «PageStream» (le note più dolenti riguardano l'assenza della rotazione del testo e del word-wrap intorno ad oggetti irregolari), ma si può sempre sperare in una prossima release 1.4: anche così, comunque, «Professional Page 1.3» rappresenta il punto di riferimento nell'ambito del DTP Amiga.

la BitMap. Per questo motivo il programma non pone alcun limite alle dimensioni della BitMap, a parte ovviamente la memoria disponibile, consentendo quindi di gestire anche schermi virtuali di 2400x3000 pixel.

È possibile gestire anche il PostScript a colori.

«Professional Draw» (Gold Disk, $199.95) supporta le stampanti laser in modo simile a quello del «fratello» «Professional Page». Purtroppo il testo è limitato unicamente a due font i quali, una volta incorporati in un documento, non permettono la grande versatilità offerta da «PP».

«3D Options» (Rainbow's Edge, $49.95) è praticamente una utility che converte un'immagine BitMap in un'immagine strutturata, rendendola leggibile da «MCAD», «Aegis Draw», «VideoScape» e stampabile in PostScript.

«PrintScript 1.01» (Pixelations, $89) è un interprete residente che consente di stampare qualsiasi file PostScript su di una qualunque stampante a matri-

ce supportata dal Work-Bench.

«**PrintScript**» possiede i propri Adobe Fonts, quelli standard delle stampanti laser, e non supporta la stampa a colori.

«**Laser Up! Utilities, volume 1**» ($49.95) permette di stampare dei file di testo standard su qualsiasi stampante PostScript.

«**Laser Up! 1.2**» ($89.95) trasforma qualsiasi immagine IFF, comprese quelle in modo HAM, in PostScript, utilizzando 48 livelli di grigio, oppure la separazione in 4 colori; dimensionare, posizionare e tagliare l'immagine in qualsiasi modo, consente il controllo del contrasto.

«**Laser Up! Plot 1.2**» ($49.95) converte i file di Aegis Draw in PostScript.

«**Excellence!**» (Micro-Systems Software, $299.95) stampa in PostScript in bianco e nero. Supporta i font standard delle stampanti laser. Se si utilizzano i font di Amiga, questi vengono resi con la risoluzione del video.

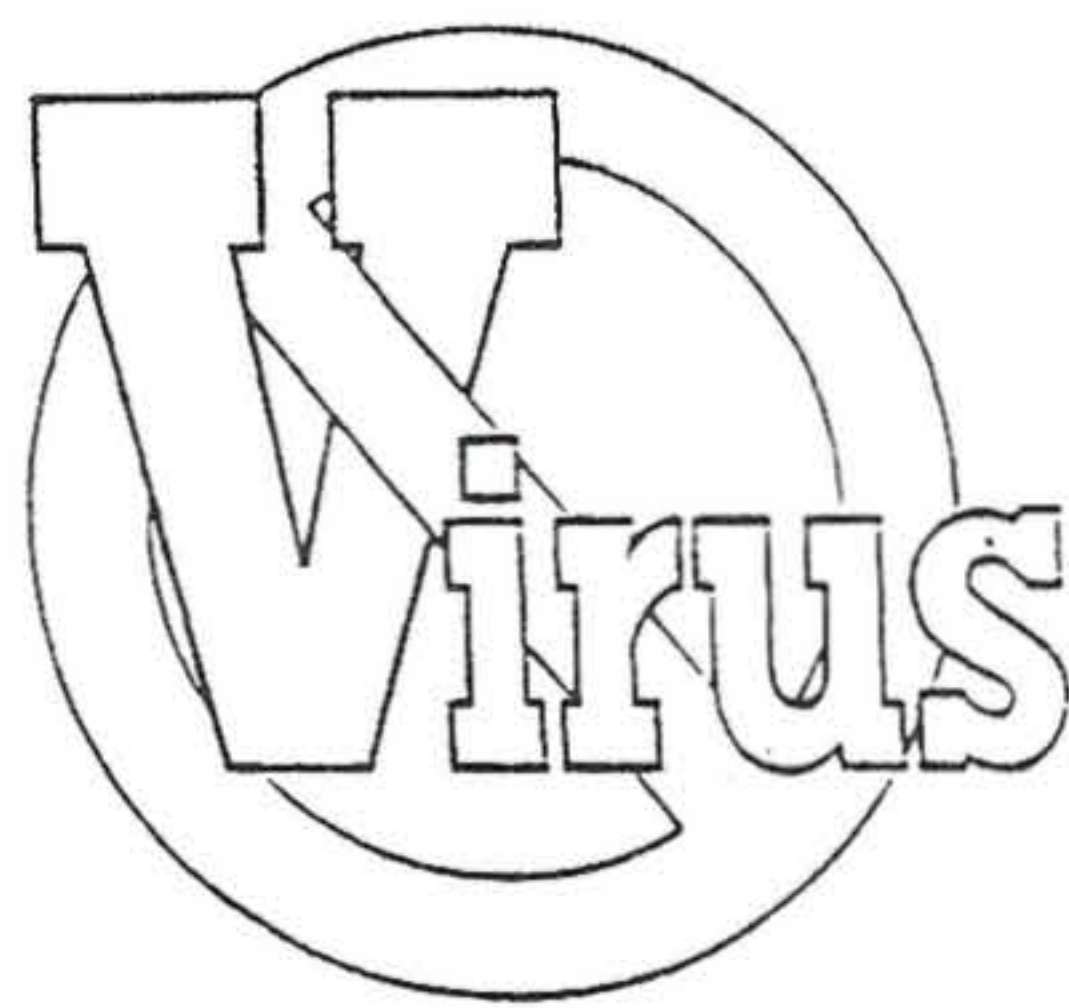
«**ProScript**» (New Horizon, $49.95) permette di convertire in PostScript i file generati da «ProWrite».

«**PageStream 1.6**» (SoftLogic, $199.95) supporta il PostScript, ma non lo gestisce con la completezza offerta da «PP». Nella stampa a colori non permette una buona gestione dei vari parametri necessari a generare l'immagine. I font disponibili sono una decina, utilizzabili in vari stili, fra cui anche il doppio underline, mirror, shadow, reverse e backslant.

«**City Desk 2.0**» (MicroSearch, $199.95) possiede una laser utility per poter stampare in PostScript.

STOP AI VIRUS!

CON KILLVIRUS

il dischetto più completo ed attuale con i migliori programmi capaci di debellare i virus più diffusi e pericolosi

Virus

PREVIENI L'INFEZIONE SALVA I TUOI DISCHI!

Richiedi "KillVirus" con vaglia postale ordinario di Lire 15 mila intestato ad Arcadia, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Specifica sul vaglia stesso la tua richiesta ed i tuoi dati chiari e completi.

ANCH'IO POSSO!

Sì, anche tu puoi collaborare ad Amiga Byte!

Con articoli, megagame, idee...

★

La redazione è a tua disposizione per vagliare ogni lavoro

★

Invia una scaletta di quello che pensi di poter fare o un dischetto con le tue creazioni

★

Spedisci ad ARCADIA srl c.so Vitt. Emanuele 15 20122 Milano

Fai da te un'adventure

Non è poi così difficile ideare e programmare un'avventura. Con l'aiuto del buon vecchio Basic possono provarci tutti.

di MAURIZIO GIUNTI

Prima parte

È difficile restare completamente insensibili al fascino che esercita un adventure-game ben congegnato e strutturato, e magari pieno di fantasiosi colpi di scena. Ma un divertimento ed una soddisfazione maggiori si possono ricavare ideando e realizzando da sé un'avventura.

Proviamo a «calarci», una volta tanto, non nei panni del giocatore, ma dalla parte dell'autore, di colui cioè che crea gli spazi, i personaggi, le situazioni che costituiscono un intero mondo simulato, nel quale i giocatori potranno vivere ore di intense emozioni.

Chi appartiene alla vecchia scuola del C64 non ha certo dimenticato le ore passate ad esplorare i magici sotterranei dell'"**Underground empire of Zork**", o i tentativi per riuscire a trovare e sconfiggere il malvagio drago, e riprendere possesso del tesoro dei nani, in "**The hobbit**", avventura tratta dall'omonimo libro di J.R.R. Tolkien che fa da preludio allo splendido "**Il signore degli anelli**". E magari, oggi, si lascia catturare dall'atmosfera di mistero delle avventure della Magnetic Scrolls, o delle nuove opere della mitica Infocom.

Chi, fra gli adventure-maniaci, non ha pensato ad una trama di sua creazione, scartando poi l'idea di provare a realizzarla mancandogli le conoscenze adatte ad evitare i piccoli problemi che si possono incontrare durante questa difficile, ma non certo impossibile, impresa?

Adesso basta! Rispolveriamo il buon vecchio Amiga-BASIC e vediamo come bisogna procedere per strutturare e realizzare un'avventura da noi ideata.

```
 - - - - - - - - - - - - - - - -
|           Dati                 |
|  [Mappa]   [Oggetti]           |
 - - - - - - - - - - - - - - - -
            \    /
         [Programma]
              |
         (Giocatore)
```

Figura 1. Il programma è, in pratica, un'interfaccia che mette in comunicazione il giocatore con i dati.

IL PROBLEMA DELLA PAROLA

Il vero nucleo di un'avventura non è rappresentato dal programma, ma dai dati contenenti la mappa e gli oggetti simulati. Il programma non è altro che un'interfaccia che mette in comunicazione il giocatore con i dati, permettendo una stretta interazione (fig. 1) tra l'uno e gli altri, comunicando al giocatore quello che egli scopre grazie alle sue azioni.

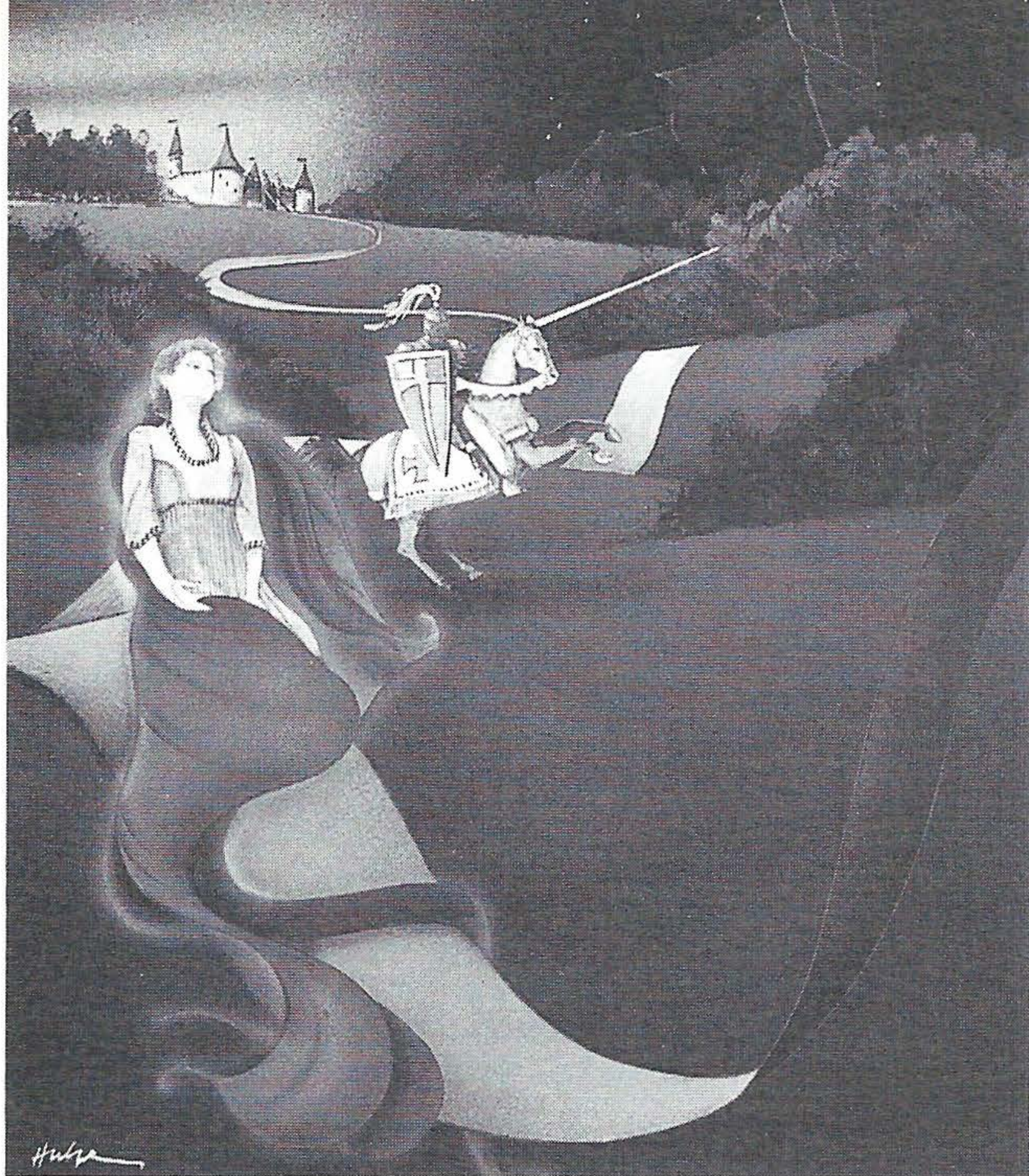
Proprio qui, ecco il primo problema: per azioni, infatti, si intendono quelle simulate che il giocatore effettua grazie ai comandi impartiti attraverso la tastiera.

Dovendo comunicare al nostro Amiga dei concetti tipicamente umani, è opportuno l'uso di un linguaggio umano, nel nostro caso l'italiano, ed a questo punto molti cominceranno ad avere i primi dubbi del tipo: «Ma se l'Amiga non capisce l'italiano!». È vero, non lo *CAPISCE*, ma si può fare in modo che lo trasformi in un codice numerico che permetta una facile interazione con i nostri preziosi dati. Questa è la funzione della parte di programma che viene definita (dai più tecnici) **PARSER**, ovvero colui che fa l'analisi grammaticale o logica di una frase (fig. 2). Vediamo quindi come si può affrontare e risolvere un problema relativamente complicato come l'ideazione di un parser per la lingua italiana.

Ricordiamoci, innanzitutto, che ci serve un interprete per frasi molto semplici adatte a comandare un ipotetico nostro alter ego che si aggira in luoghi ostili. Le classiche frasi che si usano per giocare un'avventura sono sempre costituite da un verbo di modo imperativo e di uno o più complementi legati tra loro da vari articoli e preposizioni. Vediamo un paio di esempi:

```
PRENDI LA MELA
TIRA LA LEVA
```

Come si può osservare, il verbo è sempre la prima parola della frase, la seconda è sempre una congiunzio-

ne, mentre la terza è l'oggetto sul quale si vuole esercitare l'azione. La faccenda si complica con frasi più articolate del tipo:

APRI LA PORTA CON LA CHIAVE
METTI LA MONETA NEL CESTO

Ci salva però il fatto che le parole che ci interessano non sono certo le congiunzioni, ma i verbi ed i nomi degli oggetti sui quali il giocatore vuole agire. Notiamo

Frase in italiano

↓

Parser

↓

Numeri

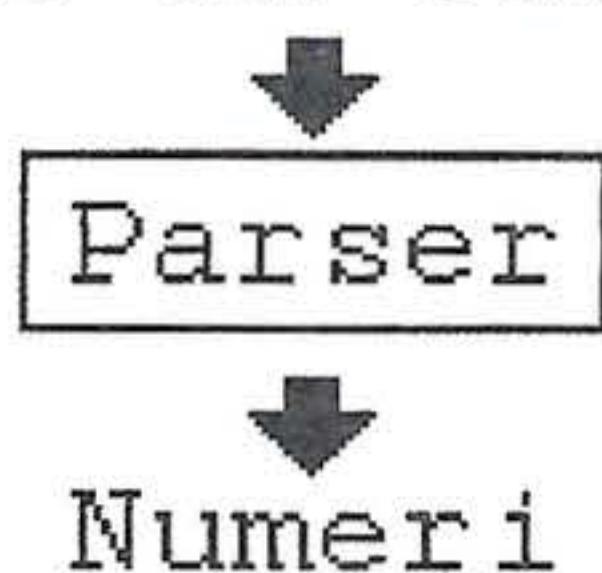



Figura 2. Il Parser è la parte di programma che interpreta i vocaboli digitati dal giocatore e li traduce in termini comprensibili per il computer.

perciò che il verbo rimane sempre al primo posto, uno degli oggetti resta al terzo, mentre il secondo oggetto risulta sempre essere l'ultima parola della frase. Quindi, una volta che la frase sia stata memorizzata in una variabile, sarà sufficiente dividerla in parole e, di queste ultime, considerare soltanto la prima, la terza e, se sono più di tre, l'ultima. A questo punto basterà confrontare le parole considerate con quelle conosciute dal programma per trasformare i vocaboli in numeri, avendo cura di informare il giocatore nel caso uno dei vocaboli che ha usato non sia noto al programma.

RICONOSCERE LE PAROLE

Il riconoscimento si effettua grazie ad un semplice confronto diretto (vedremo in seguito come), che però risulta a volte problematico perché, per il nostro Amiga, le stringhe «Ciao», «ciao» e «CIAO» sono completamente diverse. Elaboriamo quindi una routine di **INPUT CONTROLLATO** che sostituisce la comoda ma rischiosa funzione INPUT del BASIC e che accetta solamente caratteri maiuscoli. Ecco la subroutine:

```
inc:
  del$=CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
  a$=" ":w$=" ":11=0
  PRINT ">";
inc1:
  PRINT "*    ";
  a$=INKEY$
  PRINT del$;
  11=LEN(w$)
  IF a$=CHR$(13) THEN PRINT :a$=w$:RETURN
  IF a$=CHR$(8) THEN GOSUB canc:GOTO inc1
  IF 11>70 THEN GOTO inc1
  IF (a$=" " OR a$=" ' ") AND 11<>0
  THEN w$=w$+a$:PRINT a$;
    :GOTO incl
  IF (a$=>"a" AND a$<="z")
    THEN a$=CHR$(ASC(a$)—32)
  IF (a$<"A" OR a$>"Z") THEN inc1
  w$=w$+a$:PRINT a$;
  GOTO inc1

canc:
  IF 11=0 THEN RETURN
  w$=LEFT$(w$,11-1)
  PRINT a$;
  RETURN
```

Osservate come **inc:** accetta tutti i caratteri alfabetici maiuscoli, trasformando quelli minuscoli in maiuscoli ed i caratteri **spazio ( )** ed **apice (')**, oltre che accettare il tasto **backspace (←)** per cancellare uno o più caratteri. La frase digitata dal giocatore viene resa nella stringa **a$**. Ecco invece la routine che divide la frase in parole che vengono inserite nel **vettore p$(x)** che deve essere dimensionato all'inizio del programma. Il numero di parole in cui la frase è stata divisa viene inserito nella variabile **np**.

```
divide:
  11=LEN(a$)
  i=0:t=1:fs=0
divide1:
  IF i=11 THEN np=t:GOTO divide2
  i=i+1
  w$=MID$(a$,i,1)
  IF (w$<>" " AND w$<>" ' ")
    THEN p$(t)=p$(t)+w$:fs=0
      :GOTO divide1
  IF fs<>0 THEN GOTO divide1
  t=t+1:fs=1
  GOTO divide1
divide2:
  IF np=0 THEN RETURN
  IF p$(np)=" " THEN np=np-1:GOTO divide2
  RETURN
```

PARLIAMO DI MAPPE

Lasciamo per adesso i problemi relativi al linguaggio ed esaminiamo più da vicino le strutture di dati che costi-

Passaggio
Segreto
Caverna
1 2 4
Stanza
del
Tesoro
3
Stanza
Quadrata

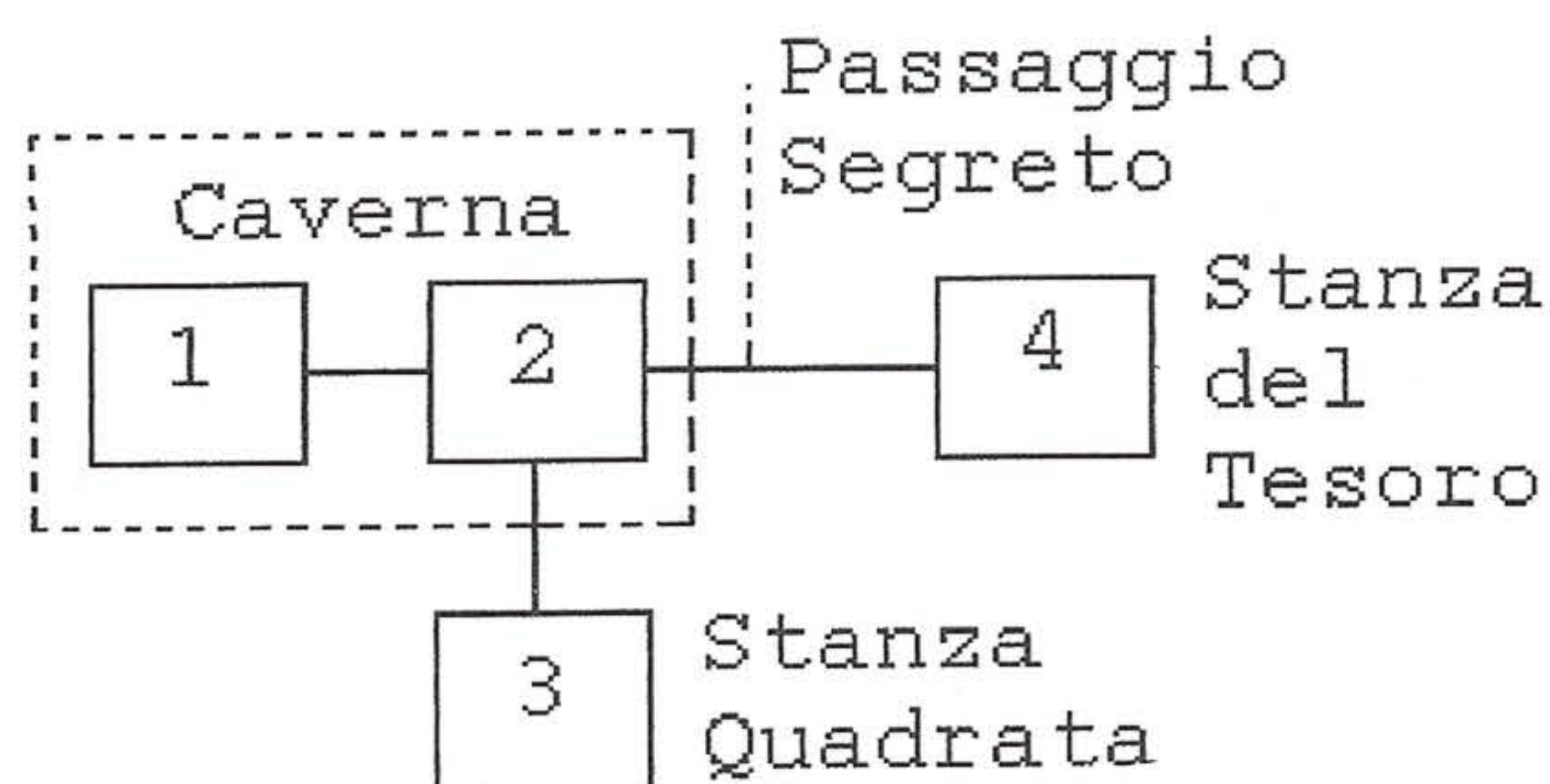



Figura 3. La mappa della nostra mini-avventura dimostrativa. Magari fossero sempre così semplici...

tuiscono, come già detto, il vero fulcro dell'avventura.

Quando si crea un'avventura, la prima cosa da studiare è l'ambientazione, cioè il territorio che il giocatore perlustrerà per trovare il bandolo dell'intricata matassa da noi ideata. In "**Uninvited**", ad esempio, tutto ha inizio in un'automobile semidistrutta, dalla quale si dovrà uscire per trovarci all'entrata di una splendida villa, all'interno della quale ci avventureremo esplorandone il parco, spostandoci da un luogo ad un altro dell'immensa mappa. Un esempio di mappa, implementata nell'avventura che troverete completa sul dischetto allegato a questo fascicolo, è quello di figura 3; non è molto grande ma lo scopo è quello di fornire le capacità per realizzare un'avventura, non quello di darne una già fatta.

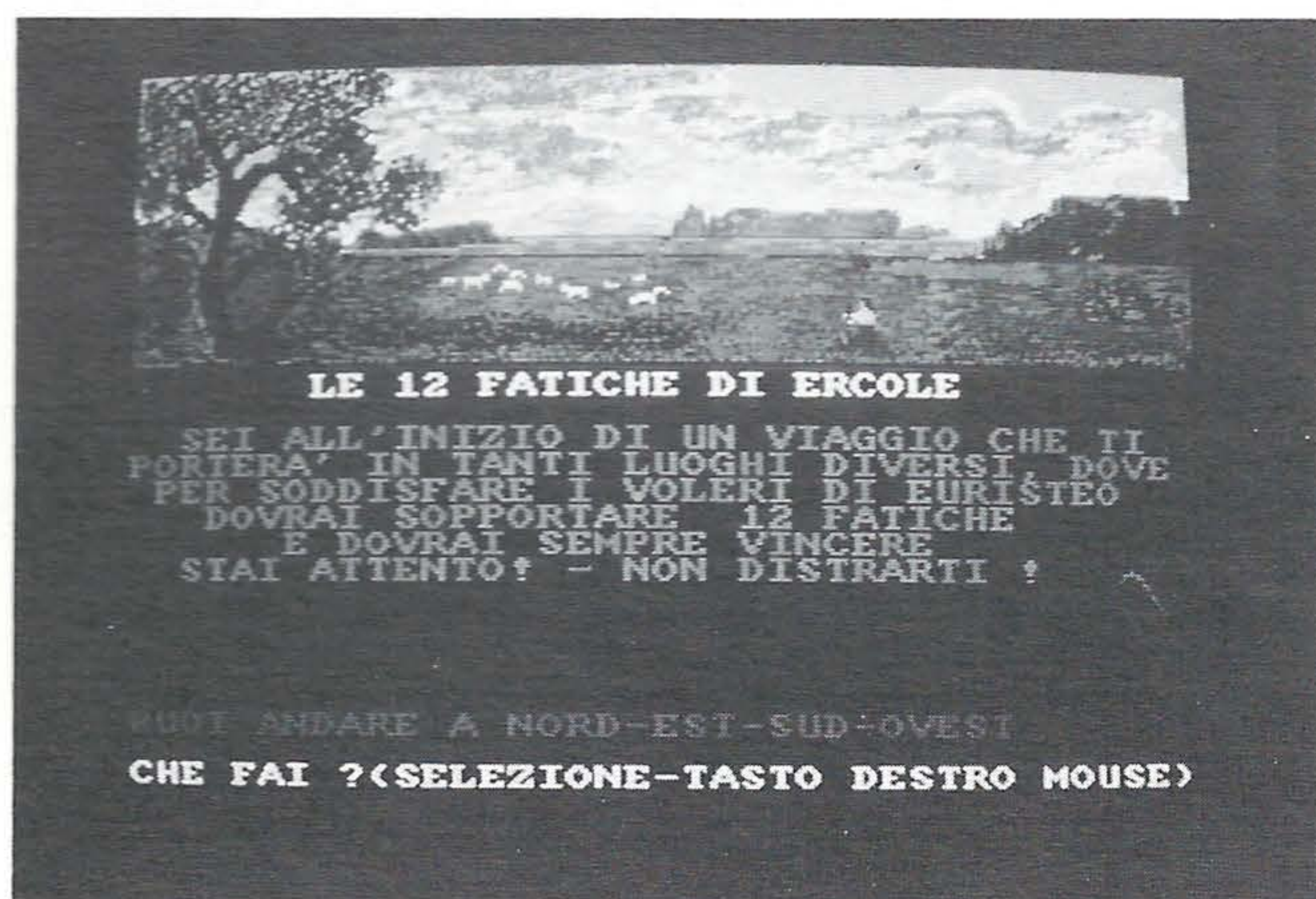
Una volta realizzata, la mappa va inserita nella memoria del nostro Amiga. Come? Semplice, basta convertirla in numeri! Dimensioniamo una matrice bidimensionale di numeri interi: **map%(stanza,direzione)**. Inseriamo quindi i dati, considerando che il secondo indice della matrice indica una direzione:

1 nord
2 sud
3 est
4 ovest
5 su
6 giù

Quindi, se dalla stanza numero 1, andando ad est, arriviamo alla stanza numero 2, scriveremo:

map%(1,3)=2

e così via per tutte le stanze, ricordando che se dalla stanza 1 non si può andare verso nord, scriveremo:

map%(1,1)=0

Un esempio di adventure realizzata con AmigaBasic: «Le 12 fatiche di Ercole», opera del lettore Alessandro Rolandi di Roma.

Le stanze, infatti, cominciano dalla numero 1.

Vediamo ora come può essere convertita interamente in numeri la mappa di figura 3:

```
map%(1,1)=0:REM Nord
map%(1,2)=0:REM Sud
map%(1,3)=2:REM Est
map%(1,4)=0:REM Ovest
map%(1,5)=0:REM Su
map%(1,6)=0:REM Giù

map%(2,1)=0
map%(2,2)=3
map%(2,3)=0 ← passaggio segreto
map%(2,4)=1
map%(2,5)=0
map%(2,6)=0

map%(3,1)=2
map%(3,2)=0
map%(3,3)=0
map%(3,4)=0
map%(3,5)=0
map%(3,6)=0

map%(4,1)=0
map%(4,2)=0
map%(4,3)=0
map%(4,4)=2
map%(4,5)=0
map%(4,6)=0
```

Avrete senz'altro notato che dalla stanza 2 non è possibile passare alla stanza 4: qui c'è, infatti, un passaggio segreto! La trama dell'avventura prevede la presenza di una leva nella stanza 3 che, se tirata, apre il passaggio segreto.

In effetti dovrebbe succedere questo: il giocatore, giunto alla stanza 3, vede la leva ed impartisce il comando

TIRA LA LEVA

L'interprete provvede a trasformare il comando in azione (vedremo in seguito come) e, mentre sul video appare la scritta

Fatto

il programma provvede ad eseguire una semplice istruzione:

```
map%(2,3)=4
```

aprendo all'intrepido giocatore la via per la stanza del tesoro.

Manca ancora qualcosa alle nostre stanze: un'esauriente e fantasiosa descrizione che aiuti il giocatore a calarsi fino in fondo nello spirito dell'avventura. Ogni stanza dovrebbe avere una propria descrizione, contenuta in semplici subroutine del tipo:

```
stanza1:
  PRINT «Stanza delle torture»
  PRINT «Sei nella terribile stanza delle torture del»
  PRINT «castello del perfido Lord Darkmoon...»
  PRINT «......»
RETURN
```

Queste subroutine verranno richiamate da una routine chiamata **guarda**: che si occupa di fornire le varie descrizioni degli ambienti al giocatore, comprese le eventuali vie di uscita dalla stanza e gli oggetti presenti in essa, ogni volta che egli cambia la sua posizione nella mappa.

GLI OGGETTI

Poco fa abbiamo visto che l'interazione tra il giocatore ed un oggetto (la leva) può cambiare la situazione del mondo simulato. Vediamo quindi, ora, di definire gli oggetti.

Come al solito Amiga vede gli oggetti come insieme di numeri mentre il giocatore (come anche l'ideatore) dell'avventura li vede come parole. Dobbiamo quindi occuparci della gestione dell'input trasformando le parole digitate dal giocatore in numeri; dell'output trasformando i numeri, che per Amiga rappresentano gli oggetti, in parole comprensibili dal giocatore; ci occuperemo, infine, della gestione della posizione degli oggetti all'interno della mappa.

Per definire gli oggetti usiamo ben tre vettori:
o$(t) per il nome (tutti i caratteri maiuscoli);
od$(t) per la descrizione (caratteri minuscoli);
o%(t) per la gestione della posizione.
Vediamo un esempio:

```
o$(1)=«LEVA»
od$(1)=«una leva»
o%(1)=3
```

Abbiamo qui un oggetto definito come **LEVA** che ha codice numerico uguale ad **1** e che attualmente si trova nella **stanza 3**. Se l'oggetto viene preso dal giocatore si ha:

```
o%(1)=—1
```

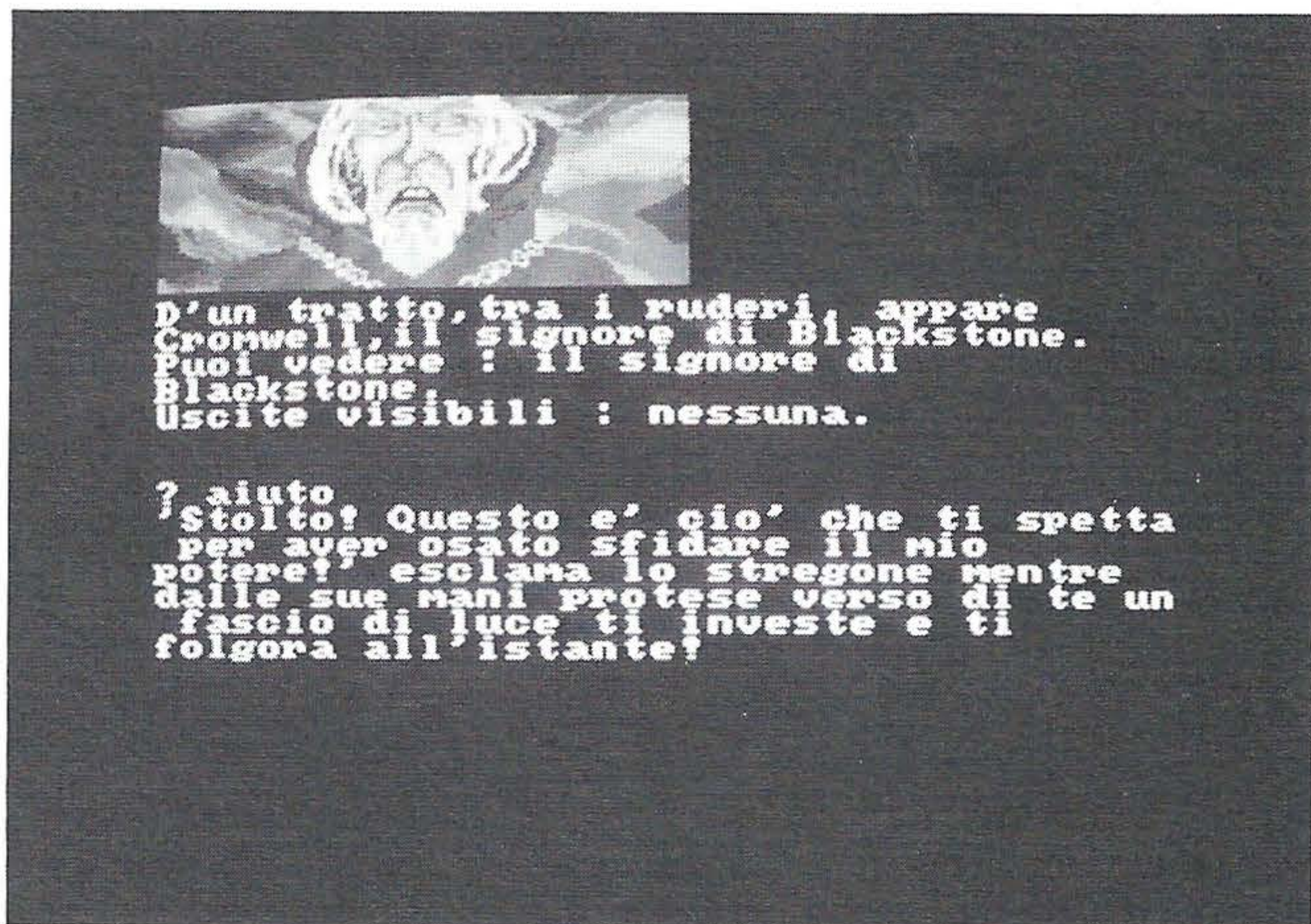
mentre l'assegnamento

```
o%(1)=0
```

in un certo qual modo fa sparire l'oggetto, poiché lo pone nella stanza 0 alla quale il giocatore non può accedere e che, in pratica, non esiste.

Stabilito che la stanza in cui si trova il giocatore è memorizzata nella **variabile room**, passiamo a descrivere la già citata **routine guarda**: che serve a descrivere il mondo esterno:

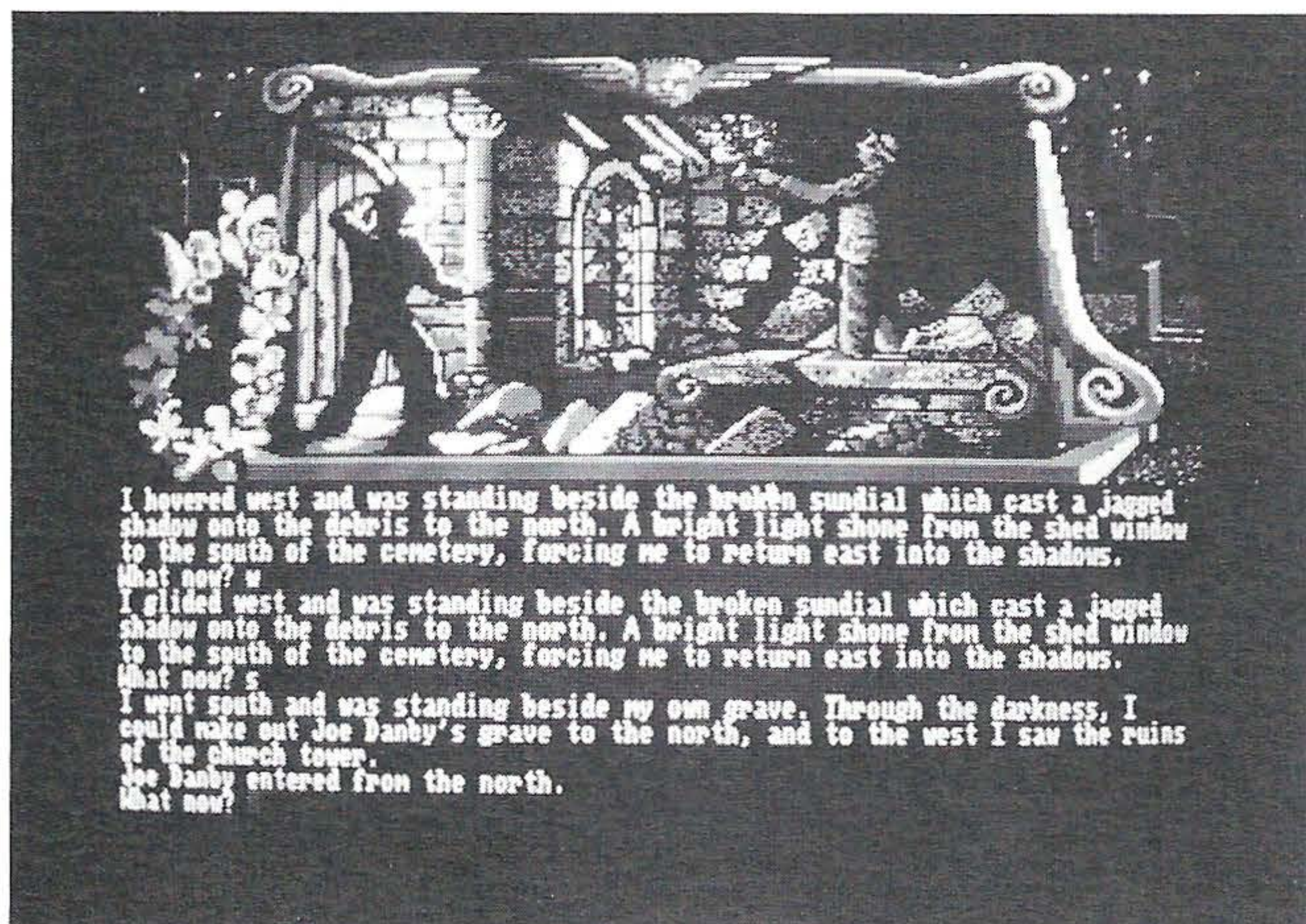
```
guarda:
  ex$(1)="Nord":ex$(2)=«Sud»:ex$(3)=«Est»:ex$
    (4)=«Ovest»
  ex$(5)=«Su»:ex$(6)=«Giù»
  a=room
  ON a GOSUB descr1,descr2,descr3,descr4
  PRINT
  PRINT «Uscite evidenti:»
  FOR i=1 TO 6
  IF map%(room,i)<>0 THEN PRINT ex$(i); "    ";
  NEXT:PRINT:PRINT
  PRINT «Vedi:»
  t=0
  FOR i=1 TO oggetti
  IF o%(i)=room THEN t=1:PRINT od$(i)
  NEXT:IF t=0 THEN PRINT «Niente di particolare»
  PRINT
  RETURN
```

In effetti questa routine non presenta alcuna complicazione se non per la chiamata alle descrizioni delle stanze.

Un'immagine di «Excalibur», pubblicata sul numero 8 di AmigaByte, un'avventura con grafica e testo in italiano di Giambattista Aicardi.

Non è salutare, infatti, posizionare un salto di più di 6 stanze su di una stessa riga, per motivi di leggibilità e di comodità. È quindi conveniente, a volte, adottare il seguente sistema:

```
a=room
ON a GOSUB stanza1,stanza2,stanza3,stanza4,stanza5
IF a>5 THEN a=a—5 ELSE a=0
ON a GOSUB stanza6,stanza7,stanza8,stanza9,stanza10
IF a>5 THEN a=a—5 ELSE a=0
ON a GOSUB stanza11...
......
```

AZIONE!

Adesso che abbiamo uno spazio in cui muoverci e degli oggetti sui quali interagire, è giunta l'ora di dare gambe e braccia al nostro alter ego simulato. Vediamo come, dalle parole, si può passare all'azione.

```
parser:
  FOR i=0 TO 100:p$(i)=" ":NEXT:REM
    pulisce vettore parole
  PRINT
  GOSUB inc
  GOSUB divide
  PRINT
  IF np=0 THEN GOTO parser
  mosse=mosse+1
  IF np=1 THEN GOTO comandi
  IF np>2 THEN GOTO verbi
  PRINT «Non capisco, prova a reinserire la frase»
  GOTO parser
```

Dopo aver ripulito il vettore contenente le parole, **parser:** provvede ad usare la **inc:** per ricevere una frase-comando dal giocatore; poi richiama **dividi:** per dividere la frase in **np parole** che vengono inserite nel **vettore p$(i)**; quindi comincia ad effettuare i controlli sulla sintassi, scartando le frasi composte da 0 o da due parole, ed inviando le frasi composte da una sola parola allo smistatore di comandi, e quelle composte da tre o più parole allo smistatore dei verbi.

Vediamo **lo smistatore dei comandi:**

```
comandi:
  v$=p$(1)
  IF v$=«N» OR v$=«NORD» THEN np=3:p$
    (3)=«NORD»:GOTO vai
  IF v$=«S» OR v$=«SUD» THEN np=3:p$
    (3)=«SUD»:GOTO vai
  IF v$=«E» OR v$=«EST» THEN np=3:p$
    (3)=«EST»:GOTO vai
  IF v$=«O» OR v$=«OVEST» THEN np=3:p$
    (3)=«OVEST»:GOTO vai
  IF v$=«SU» THEN np=3:p$(3)=«SU»:GOTO vai
  IF v$=«G» OR v$=«GIU» THEN np=3:p$
    (3)=«GIU»:GOTO vai
  IF v$=«GUARDA» THEN GOTO guarda
  IF v$=«I» OR v$=«INVENTARIO» THEN GOTO in-
    ventario
  IF v$=«SCORE» THEN GOTO score
  PRINT «Non conosco la parola '"v$"'.»
  RETURN
```

Si noti che i comandi delle direzioni vengono trasformati in frasi del tipo «**VAI A...**» che passano alla routine apposita. Il comando **GUARDA** richiama la routine già considerata in precedenza, che rappresenta la vista del nostro giocatore. Vediamo adesso le routine **inventario:** e **score:**

```
inventario:
  PRINT «Stai portando:»
  t=0
  FOR i=1 TO oggetti
  IF o%(i)=—1 THEN t=1:PRINT od$(i)
  NEXT:IF t=0 THEN PRINT «Niente»
```

LA SUBROUTINE RETURN

La subroutine **return** è strutturata in maniera facile e lineare: semplicemente, stampa le descrizioni degli oggetti che hanno **o%(t)=—1**, cioè si trovano nelle «tasche» del giocatore.

```
score:
  PRINT «Punteggio:»
  PRINT «Mosse:»;mosse
  PRINT «Punti:»;punti
  RETURN
```

Questa subroutine provvede ad informare il giocatore dei suoi progressi circa la scoperta dei misteri e la soluzione dei problemi dell'avventura. Troviamo in essa la **variabile mosse**, che viene aggiornata nella **routine parser:** e che serve a tenere il conto delle azioni intraprese dal giocatore; vi troviamo anche la **variabile punti**, che viene aggiornata a seconda dei progressi e delle mete raggiunti dal giocatore, come vedremo tra poco. Passiamo adesso ad esaminare **lo smistatore dei verbi**:

```
verbi:
  v$=p$(1)
  REM lista verbi con subroutines
  IF v$=«VAI» THEN GOTO vai
  IF v$=«PRENDI» OR v$=«PIGLIA»
    THEN GOTO prendi
  IF v$=«LASCIA» THEN GOTO lascia
  IF v$=«TIRA» THEN GOTO tira
  PRINT «Non conosco la parola '"v$"'.»
  RETURN
```

Come si può vedere, lo smistatore dei verbi è molto simile a quello dei comandi però, tra la subroutine che esegue un comando e quella che si occupa di trasformare in azione una frase complessa che inizia con un verbo, c'è una grande differenza. Vediamola esaminando le «gambe» dell'avventuriero, la **subroutine vai:**

```
vai:
  IF np<>3 THEN PRINT «Non capisco.»:RETURN
  d$=p$(3):d=0
  IF d$=«NORD» THEN d=1
  IF d$=«SUD» THEN d=2
```

```
IF d$=«EST» THEN d=3
IF d$=«OVEST» THEN d=4
IF d$=«SU» THEN d=5
IF d$=«GIU» THEN d=6
IF d$=0 THEN PRINT «Non conosco la parola
   '"d$"'.»:RETURN
IF map$(room,d)=0 THEN PRINT «Non puoi andare in
   quella direzione.»:RETURN
room=map%(room,d):GOTO guarda
```

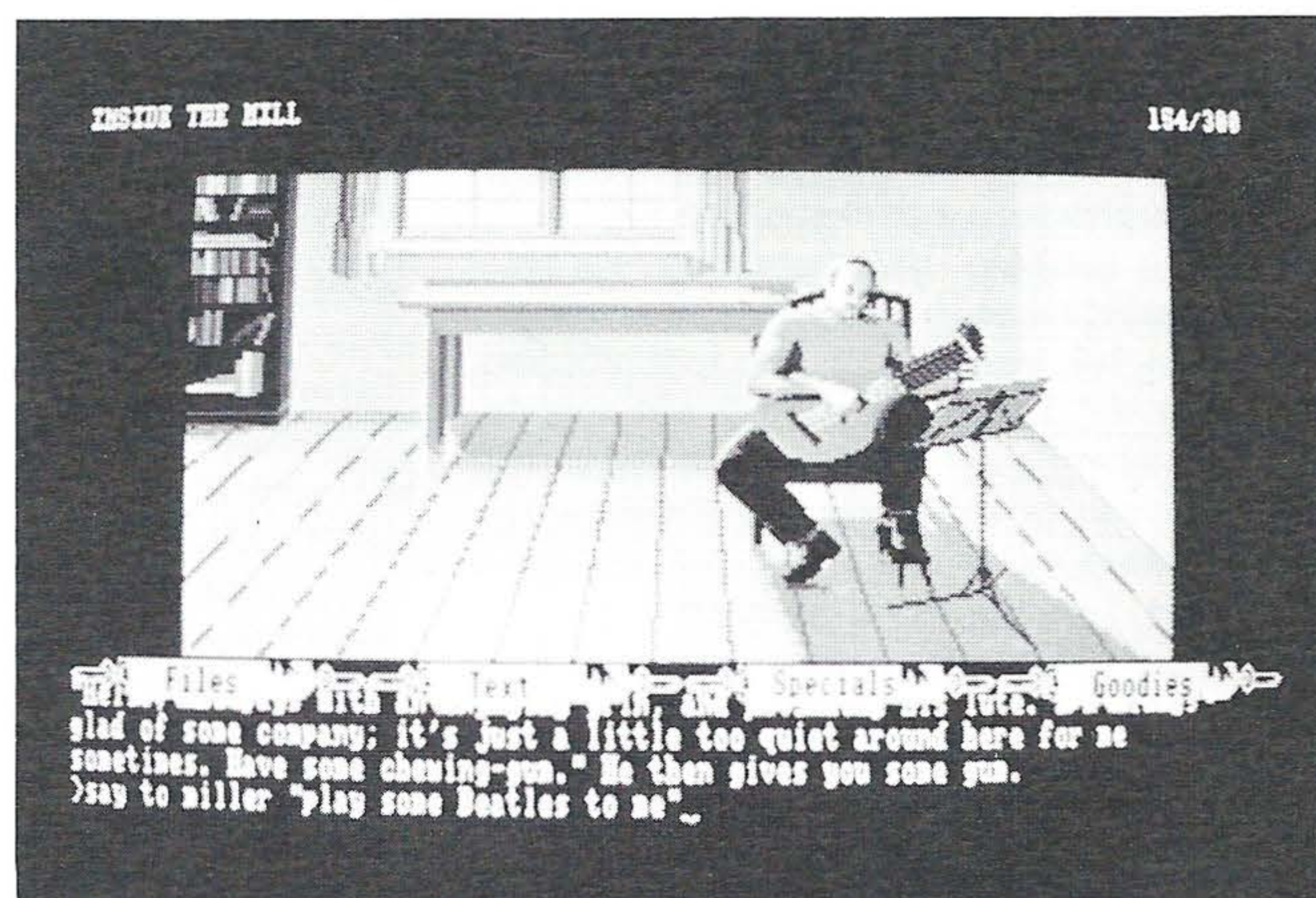
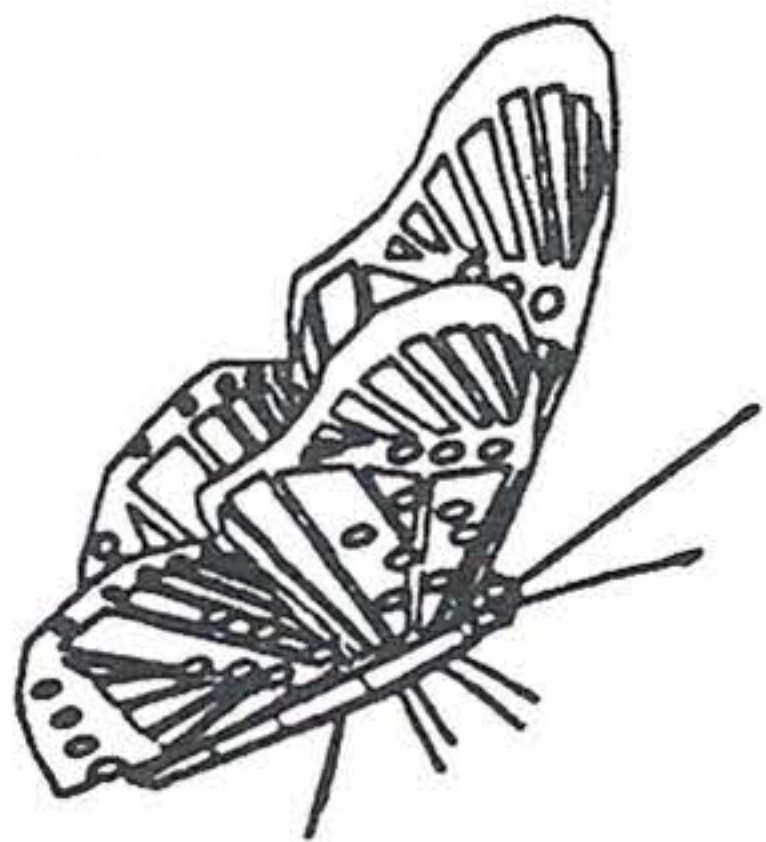
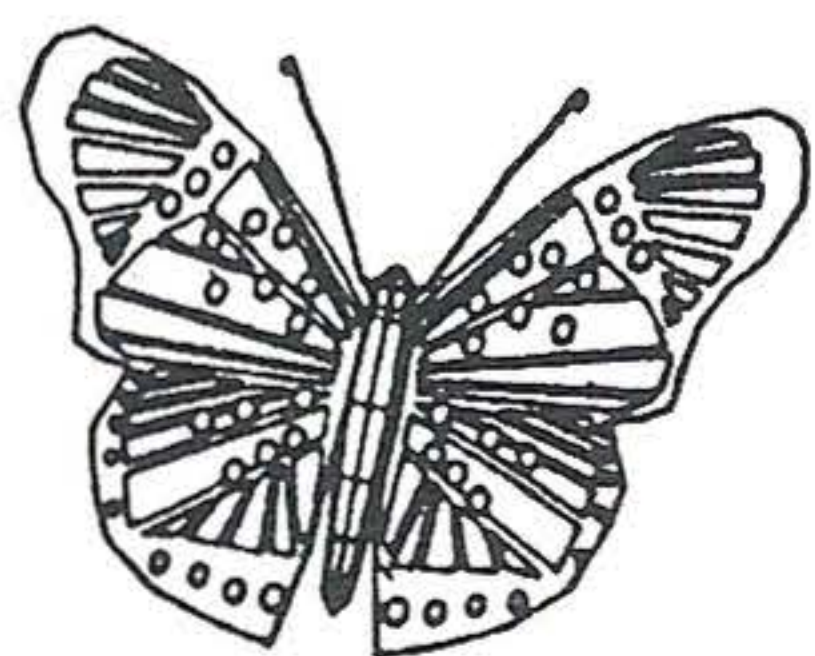
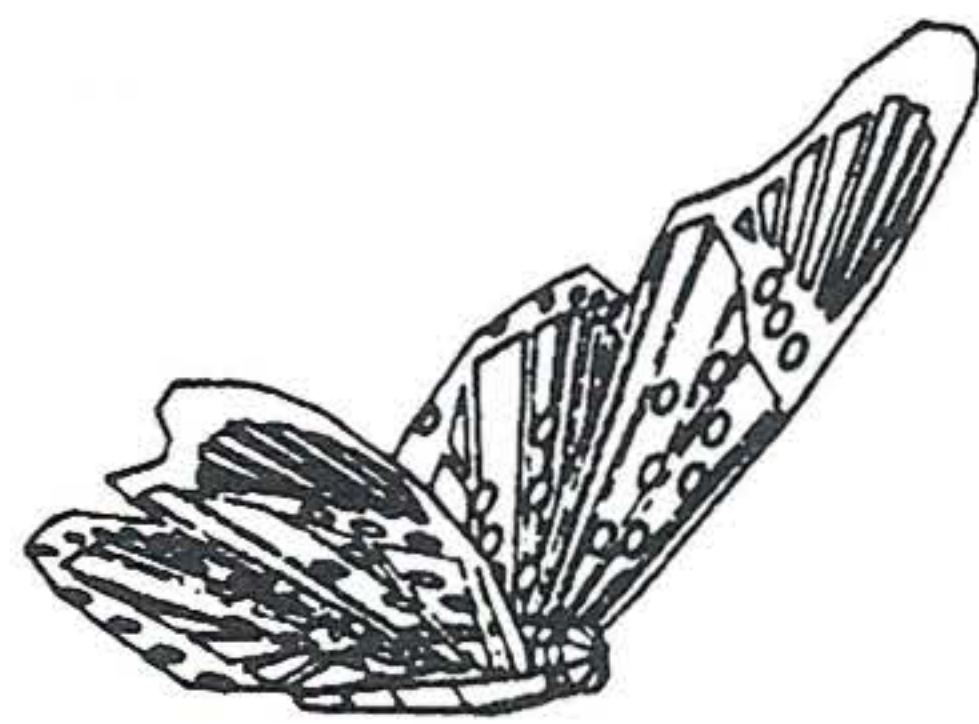
Notiamo che la prima riga controlla l'esattezza della sintassi della frase che deve essere composta da tre parole; troviamo inoltre una fitta schiera di confronti che cercano di individuare la direzione verso la quale il giocatore vuole spostarsi. Dopo che ciò è avvenuto, la subroutine effettua, se possibile, lo spostamento e fornisce un'accurata descrizione del nuovo luogo nel quale il giocatore viene a trovarsi grazie alla routine guarda. Diamo ora un'occhiata alle «mani» del nostro fedelissimo alter ego elettronico:

```
prendi:
  IF np<>3 THEN PRINT «Non capisco.»:RETURN
  d$=p$(3)

  REM Cerca il codice dell'oggetto
  t=0
  FOR i=1 TO oggetti
  IF d$=o$(i) THEN t=i
  NEXT:IF t=0 THEN PRINT «Non conosco la parola
     '"d$"'.»
  :RETURN

  REM è qui?
  IF o%(t)<>room THEN PRINT «Come posso prendere
     quello che non c'è?»:RETURN

  REM si può prendere?
  REM t=1 => la LEVA non si può prendere
  IF t=1 THEN GOTO prendino

  REM OK
  o%(t)=—1
  PRINT «Fatto.»:RETURN

prendino:
  PRINT «Non posso farlo.»:RETURN

lascia:
  IF np<>3 THEN PRINT «Non capisco.»:RETURN
  d$=p$(3)

  REM Cerca il codice dell'oggetto
  t=0
  FOR i=1 TO oggetti
  IF d$=o$(i) THEN t=i
  NEXT:IF t=0 THEN PRINT «Non conosco la parola
     '"d$"'.»
  :RETURN

  REM è stato preso?
  IF o%(t)<>—1 THEN PRINT «Come si può lasciare
     ciò che non si ha?»:RETURN

  REM ok
  o%(t)=room
  PRINT «Fatto.»:RETURN
```

Queste semplici routine non necessitano di spiegazioni, ma è comunque interessante lo studio della parte di esse che si occupa di trovare, avendo il nome di un oggetto, il codice che lo identifica all'interno del programma.

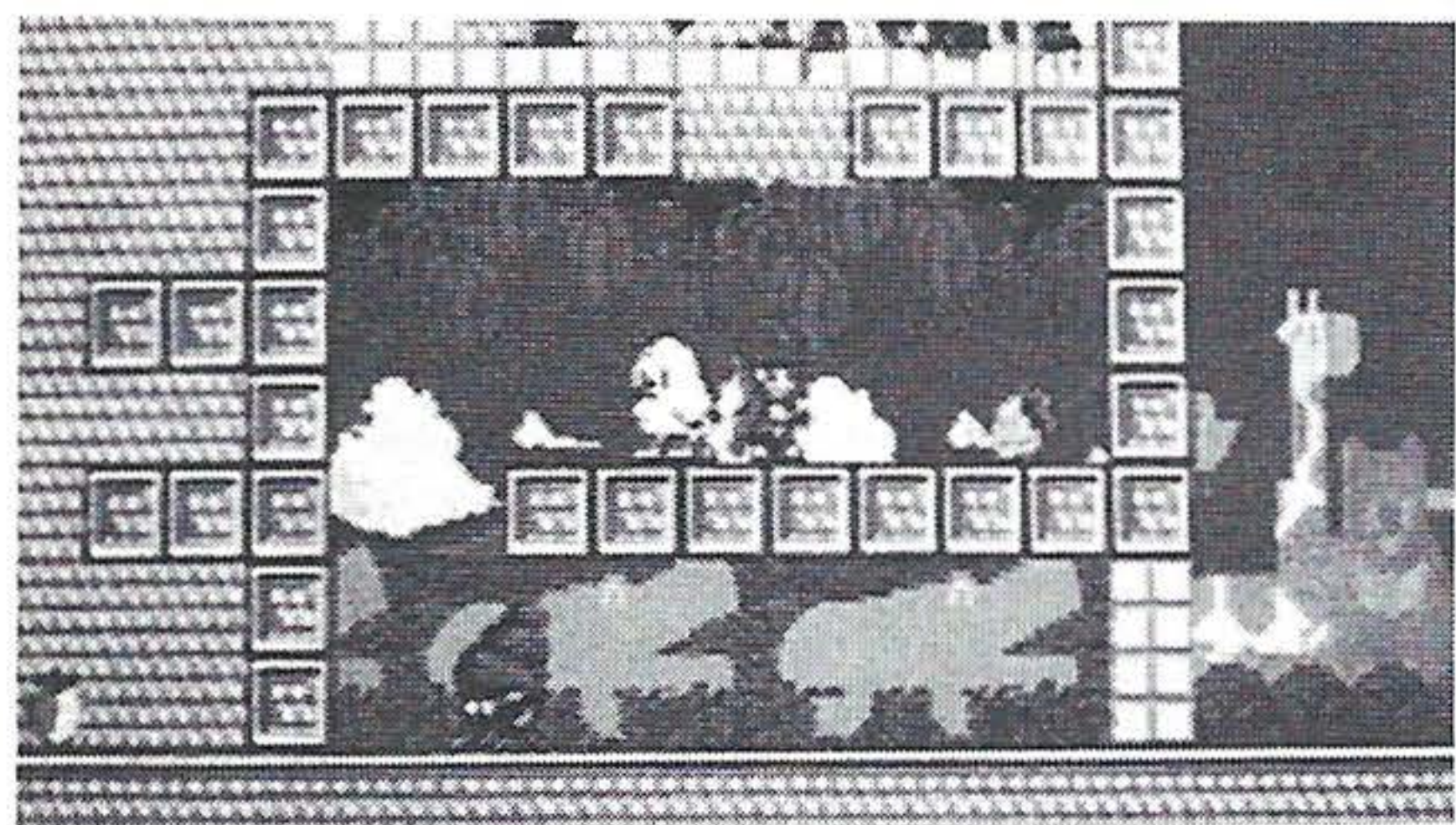
Vediamo infine la subroutine **tira:** che, com'è intuibile, serve a tirare la leva della stanza 3 per aprire il passaggio segreto che porta dalla stanza 2 alla stanza 4:

```
tira:
  IF np<>3 THEN PRINT «Non capisco.»:RETURN
  d$=p$(3)
  REM Cerca il codice dell'oggetto
  t=0
  FOR i=1 TO oggetti
  IF d$=o$(i) THEN t=i
  NEXT:IF t=0 THEN PRINT «Non conosco la parola
     '"d$"'.»:
RETURN

  REM Si può tirare solo la leva
  IF t<>1 THEN PRINT «Pensi che sia utile?»:RETURN

  REM E se non c'è?
  IF o%(t)<>room THEN PRINT «Non la vedo!»:
     RETURN

  REM E se si è già tirata?
  IF map%(2,3)<>0 THEN PRINT «Ancora?»:RETURN

  REM Tutto OK

  PRINT «Fatto.»
  map%(2,3)=4
  punti=punti+10
  RETURN
```

Il listato si commenta da solo. È comunque opportuno ricordare che, poiché l'atto del tirare la leva apre la porta che mena al tesoro, si assegnano 10 punti al giocatore che ha risolto il problema.

La prossima volta complicheremo un po' le cose inserendo più stanze e più oggetti su cui interagire. Intanto, date un'occhiata al programma che trovate sul dischetto per imparare come si usano tutte insieme le routine che avete visto in queste righe e, magari, cominciate a pensare a come trasformare le vostre idee in numeri «commestibili» per il vostro amato Amiga, e ad assaporare la prospettiva di realizzare delle spettacolari avventure proprio tutte vostre.

Tips & Tricks

SUGGERIMENTI E TRUCCHI VARI

La conversione Ocean di «The New Zealand Story» ha mantenuto una caratteristica della versione arcade dalla quale è tratta: i «secret warp».

Nascosti in alcuni livelli del gioco sono infatti dei simboli segreti che, se scoperti ed attivati, consentono di saltare numerosi schermi alla volta. Ecco di seguito un elenco abbastanza completo di tutti gli «warp» dei primi livelli.

Livello 1.1: al termine del livello, a sinistra della gabbia, ci sono tre piattaforme. Salite su quella in alto e camminate fino al bordo sinistro, cercando di sporgervi il più possibile senza cadere. Fate un salto verso l'alto e continuate a sparare fino a quando appare un simbolo. Saltateci dentro e verrete trasportati al livello 1.4.

Livello 1.2: salite sulle due piattaforme all'inizio del livello, andate a sinistra in fondo e sparate. Il simbolo che apparirà serve per essere trasportati in un'altra zona dello stesso livello.

Livello 1.3: all'inizio salite più in alto possibile, saltate afferrando un palloncino e scendete a terra, mantenendovi vicini al lato destro del muro. Quando sarete vicini a terra, sparate verso destra ed apparirà un simbolo che vi trasporterà al livello 2.1.

Livello 1.4: dopo essere giunti a questo livello usando il «secret warp» del livello 1.1, salite in alto fino alla piattaforma con le lettere «N» e «D». Troverete un simbolo che vi permetterà di arrivare al livello 2.4.

Livello 2.1: al termine del livello, afferrate un palloncino e, invece che aprire la gabbia, fatevi trasportare dietro di essa. Scendete dal palloncino e salite per i quadrati in fondo a destra, fino a quando non arrivate ad una zona contenente due frutti verdi. Sparate intorno ai frutti per far apparire un «warp» per il livello 3.4.

Livello 2.2: all'inizio, salite in alto e poi andate verso destra fino alla zona piena di orsi sopra i palloncini. Sparate nell'angolo in basso a destra, ed apparirà un simbolo che vi trasporterà al termine del livello.

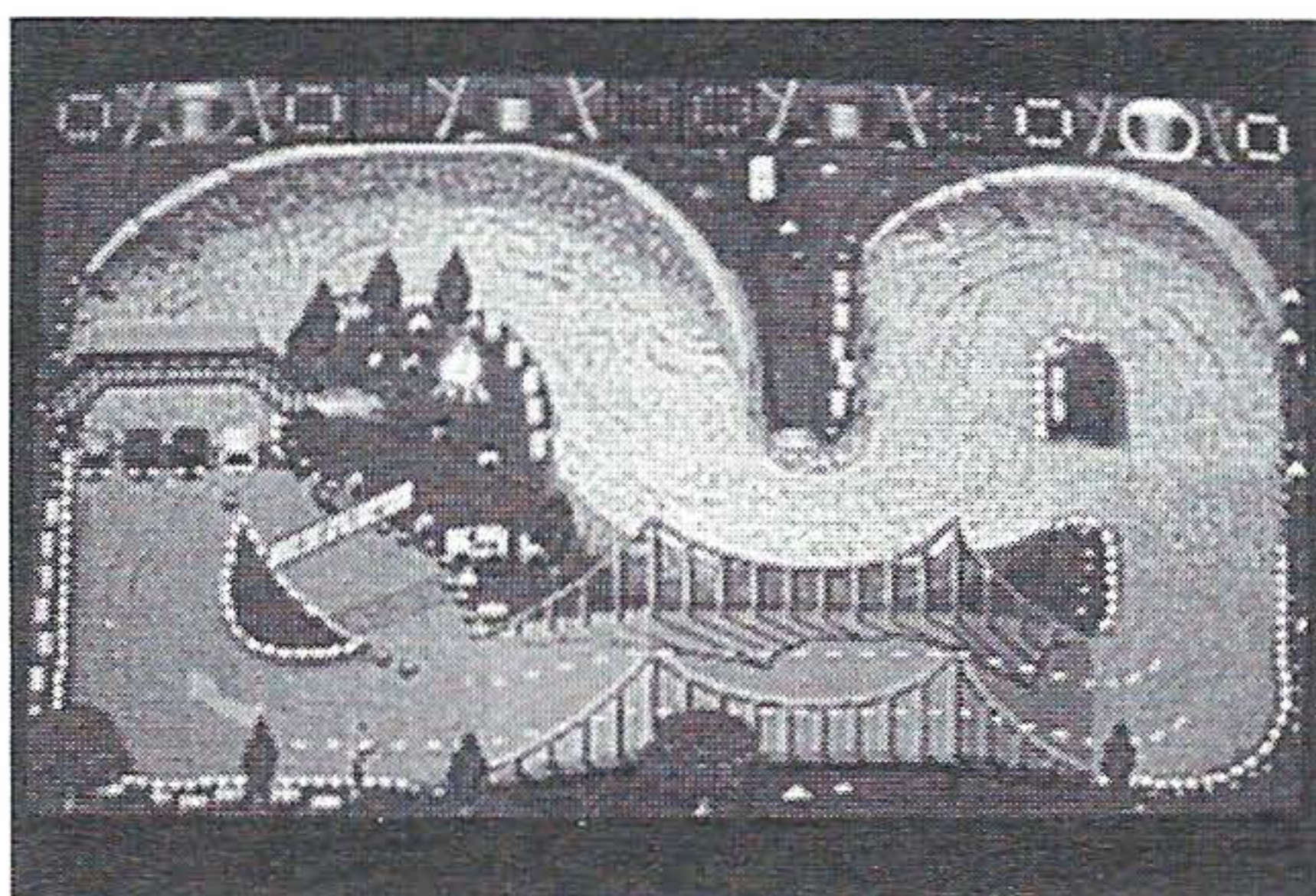
Livello 2.3: salite in alto come al solito e continuate ad andare a destra fino a quando raggiungete l'acqua. Al termine, c'è un luogo in fondo al quale troverete tre spuntoni appuntiti. Avvicinatevi e sparate fino a far apparire un «warp» per arrivare alla fine del livello.

Livello 2.4: state sulla soglia della stanza con la piovra gigante e sparate verso destra fino a quando non appare un «warp» per il livello 3.1.

Livello 4.1: quasi al termine del livello c'è un passaggio con numerose caverne, ognuna delle quali contiene una lettera. Sopra le caverne è nascosto un «warp» per il livello 4.2, che troverete sparando a caso nella zona.

Livello 4.4.: arrivate fino in fondo al livello e sparate al di sotto della gabbia, invece di aprirla, per far apparire un simbolo che vi trasporterà al livello 5.1.

Prodotto dalla britannica Anco, «Rally Cross Challenge» è un gioco di corsa automobilistica liberamente ispirato al coin-op «SuperSprint» della Atari. Se la grafica non è nulla di eccezionale, la giocabilità è invece molto buona, grazie anche alla possibilità di gareggiare contemporaneamente in quattro.

Esiste un cheat-mode nascosto che permette di aumentare la dotazione di crediti a disposizione del giocatore, consentendogli l'acquisto di nuovi accessori per potenziare le prestazioni della sua vettura.

Per attivarlo bisogna iniziare a giocare normalmente e riuscire ad arrivare fino al quinto livello di gioco, nel quale è presente, accanto al normale circuito, anche un tratto di ferrovia; imboccatelo con l'auto e percorretelo fino a quando l'immagine sullo schermo non scompare: a quel punto il vostro «conto-corrente» sarà aumentato di 24 gettoni.

Quante volte, accendendo il vostro Amiga, vi siete accorti del rapido cambiamento di colori sullo schermo e ve ne siete chiesti il significato? La sequenza di colori che segue alla pressione dell'interruttore di Amiga ha infatti un suo preciso scopo, poiché può essere utile per diagnosticare eventuali guasti di uno dei componenti del computer.

Ad ogni accensione, Amiga effettua un test generale di tutto l'hardware e comunica all'utente il risultato tramite il cambiamento di colori dello schermo.

Dal momento in cui l'utente accende il computer fino all'apparizione del consueto schermo CLI, ecco precisamente che cosa accade all'interno di Amiga:

1. Viene svuotato il contenuto dei chip di RAM.
2. Vengono disabilitati gli interrupt ed i canali DMA (Direct Memory Access).
3. Lo schermo viene pulito.
4. Amiga controlla l'hardware ed il 68000, e cambia il colore dello schermo.
5. Controlla il checksum delle ROM e cambia il colore dello schermo.
6. Controlla la RAM alla locazione $C0000 e, se la trova a posto, vi alloca le routine di SYSBASE.
7. Effettua il test di tutti i chip di RAM e cambia colore allo schermo.
8. Controlla che il caricamento del software di sistema (KickStart) stia avvenendo regolarmente e cambia colore allo schermo.
9. Abilita la CHIP RAM al caricamento di dati e controlla l'eventuale presenza di memoria aggiuntiva.

10. Riabilita gli interrupt ed i canali DMA.
11. Inizia una task per effettuare il boot.
12. Controlla la presenza di un 68010, di un 68020 o di un 68881.
13. Effettua un test del 68000 alla ricerca di eventuali errori o istruzioni illegali e, in caso affermativo, si resetta e riprende la procedura dall'inizio.

I cambiamenti dei colori dello schermo normalmente sono i seguenti:
GRIGIO SCURO: L'hardware ed il 68000 funzionano correttamente.
GRIGIO CHIARO: Il software (Kick Start) è stato caricato correttamente.
BIANCO: Il test di inizializzazione è stato completato senza errori.

Se venissero riscontrati errori, il colore dello schermo cambierebbe in uno dei seguenti:
ROSSO: Errore nelle ROM (o nel Kick-Start dopo il caricamento).
VERDE: Il test della CHIP RAM ha riscontrato un malfunzionamento.
BLU: Malfunzionamento di uno o più chip custom.
GIALLO: Errore del 68000 o istruzione illegale (Guru).

Un controllo analogo viene effettuato sulla tastiera di Amiga, la quale è dotata di un proprio processore, e di memorie di tipo RAM e ROM. Qualora il test dovesse riscontrare malfunzionamenti, essi verranno segnalati dalla spia del tasto CAPS LOCK, che si metterà a lampeggiare.

È possibile individuare la causa del problema contando il numero di accensioni e spegnimenti della spia luminosa:
Una volta: Il test della ROM della tastiera non è riuscito.
Due volte: Il test della RAM della tastiera ha riscontrato un errore.
Tre volte: Malfunzionamento del timer interno di controllo della tastiera.
Quattro volte: C'è un contatto tra due o più tasti.

Come vedete, in quei pochi secondi di attesa Amiga si dà un gran daffare a controllare il proprio stato di salute e ad informarvi sulla situazione. È quindi bene saper interpretare queste informazioni: potrebbe risultarvi utile per individuare rapidamente la causa di eventuali guasti e facilitare così le riparazioni.

Il programma «FastFonts» della MicroSmiths, comunemente noto con l'abbreviazione «FF», e un'utility usata per rendere più veloce la visualizzazione di testi sullo schermo di Amiga, in particolar modo quando essa comporta lo scrolling in senso verticale (come avviene utilizzando il comando «Type»). La Commodore ha incluso «FastFonts» come parte integrante della release 1.3 di AmigaDos, e tutti coloro che sono in possesso di questa versione del WorkBench ne troveranno una copia nella directory C: del disco.

```
AShell
2.> ; Questo testo e' scritto con il font di default TOPAZ 80.....
2.>
2.> ff
FastFonts V1.2 Copyright © 1987,88,89 by C.Heath of Microsmiths, Inc
Turning on FastText
2.> ff ?
FastFonts V1.2 Copyright © 1987,88,89 by C.Heath of Microsmiths, Inc
Fontname,-0/s,-8/s,-9/s,-B=BOTH/s,-1/s,-Q=QUIT/s:
Turning on FastText
2.> ff Pearl.Font
FastFonts V1.2 Copyright © 1987,88,89 by C.Heath of Microsmiths, Inc
Replaced TOPAZ80 font
Turning on FastText
2.> ; Questo invece e' scritto con il nuovo font PEARL .....
2.> ; Ora rimettiamo il font normale!
2.> ff Topaz.Font
FastFonts V1.2 Copyright © 1987,88,89 by C.Heath of Microsmiths, Inc
Turning on FastText
2.> ; E adesso togliamo il FastFonts !
2.> ff -Q
FastFonts V1.2 Copyright © 1987,88,89 by C.Heath of Microsmiths, Inc
Terminating FastFonts
2.>
```

Una caratteristica poco nota di «FastFonts» consente un'ulteriore comoda funzione: tramite esso è infatti possibile modificare il font di default di Amiga (il Topaz normalmente usato per la visualizzazione di tutti i caratteri), sostituendolo con un altro a scelta, purché delle stesse dimensioni e caratteristiche.

La sintassi da usare in questo caso è:
FF nome.font
dove «nome.font» è il nome del font così come appare nella directory FONTS: del dischetto dal quale si effettua il boot. Ovviamente, se il font non è presente dovrete copiarlo voi, scegliendo quello che più vi aggrada: un ottimo set di caratteri è il font «Pearl», apparso sul dischetto di AmigaByte numero 5.

È possibile sostituire il font usato nel display a 60 od 80 colonne, o anche entrambi. In questi casi, i parametri aggiuntivi da utilizzare sono, rispettivamente: —8, —9 o —B.

Un gioco che, nonostante l'ottimo livello qualitativo, è passato praticamente inosservato nel nostro paese è «Leonardo», un divertente videogame d'ambientazione giallo-comica distribuito dall'Activision.

Per i pochi fortunati possessori di questo programma, ecco le password necessarie per i primi tre livelli del gioco:
EMMENTHALER
ALPHORN
MATTERHORN

Non ci sono dubbi sul fatto che il film, e di conseguenza il videogioco, più popolare del momento sia «Batman». Emulare sullo schermo le imprese del leggendario giustiziere mascherato dei fumetti non è però semplice: il software della Ocean tratto dal film è infatti tra i più impegnativi, e richiede al giocatore una notevole prontezza di riflessi per portare a termine tutte e cinque le parti che compongono il programma.

Per attivare il cheat-mode e aumentare le vostre chance di successo contro il Joker, caricate il gioco normalmente e, non appena appare la schermata iniziale (quella con il titolo e gli high-scores), digitate la parola «JAMMMMM» (con cinque emme).

Lo schermo si capovolgerà, indicando che da quel momento avete a disposizione vite infinite, e potrete cominciare a giocare. Potrete poi passare al livello successivo in qualsiasi momento semplicemente premendo il tasto «F10».

Un altro platform game nel quale ogni livello è contrassegnato da una diversa password è «Spherical», della Rainbow Arts.

Per consentirvi di procedere più avanti nel gioco, eccovi un breve elenco di utili codici d'accesso:
RADAGAST
YARMAK
ORCSLAYER
SKYFIRE
MIRGAL
GHANIMA
GLIEF
MOURNBLADE
JADAWIN
GUMBA
CHACHMAL

Max Flebus, di Varese, è stato il primo a rivelare un semplice ma utilissimo trucco per l'eccellente gioco strategico della Infogrames, «Sim City».

All'inizio di ogni anno, diminuite la percentuale di tasse richieste alla popolazione fino a zero. Continuate a giocare nel solito modo fino al mese di dicembre (o novembre, se la velocità è settata al livello High): a questo punto tornate alla finestra del Budget ed elevate le tasse fino al 20%.

Quando passate al gennaio dell'anno successivo, riazzerate nuovamente la percentuale delle tasse, e ripetete la procedura per tutti gli anni: in questo modo gli introiti derivanti dalle tasse saranno sempre elevatissimi, mentre i cittadini non protesteranno perché convinti di aver trascorso tutto l'anno senza pagare una lira!

Ciak, si gira!

Concludiamo l'esame di «The Director», il miglior strumento per creare animazioni su Amiga, con l'osservazione delle funzioni relative al Blitter ed alla gestione del suono.

di GUIDO QUARONI
Seconda parte

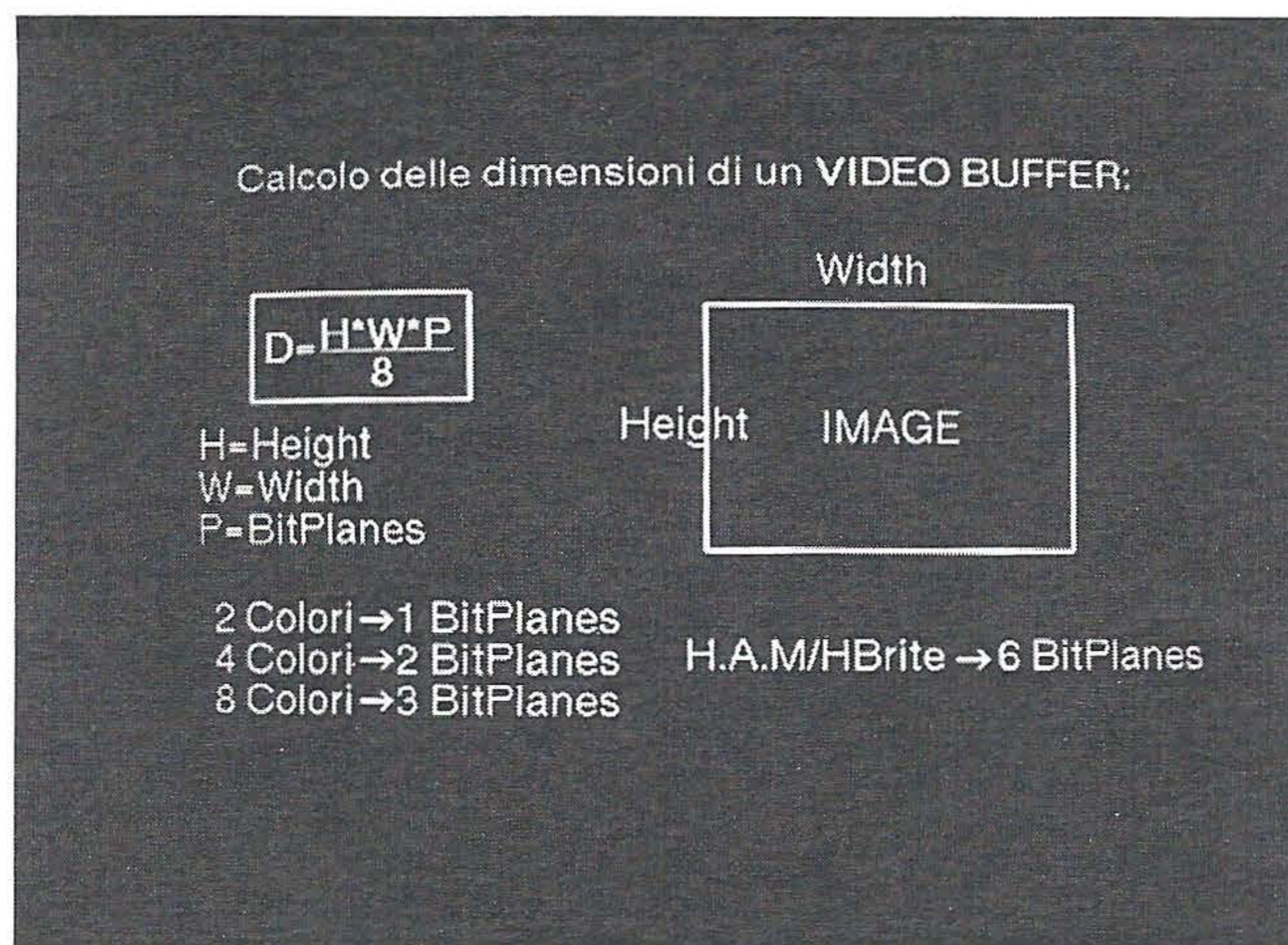
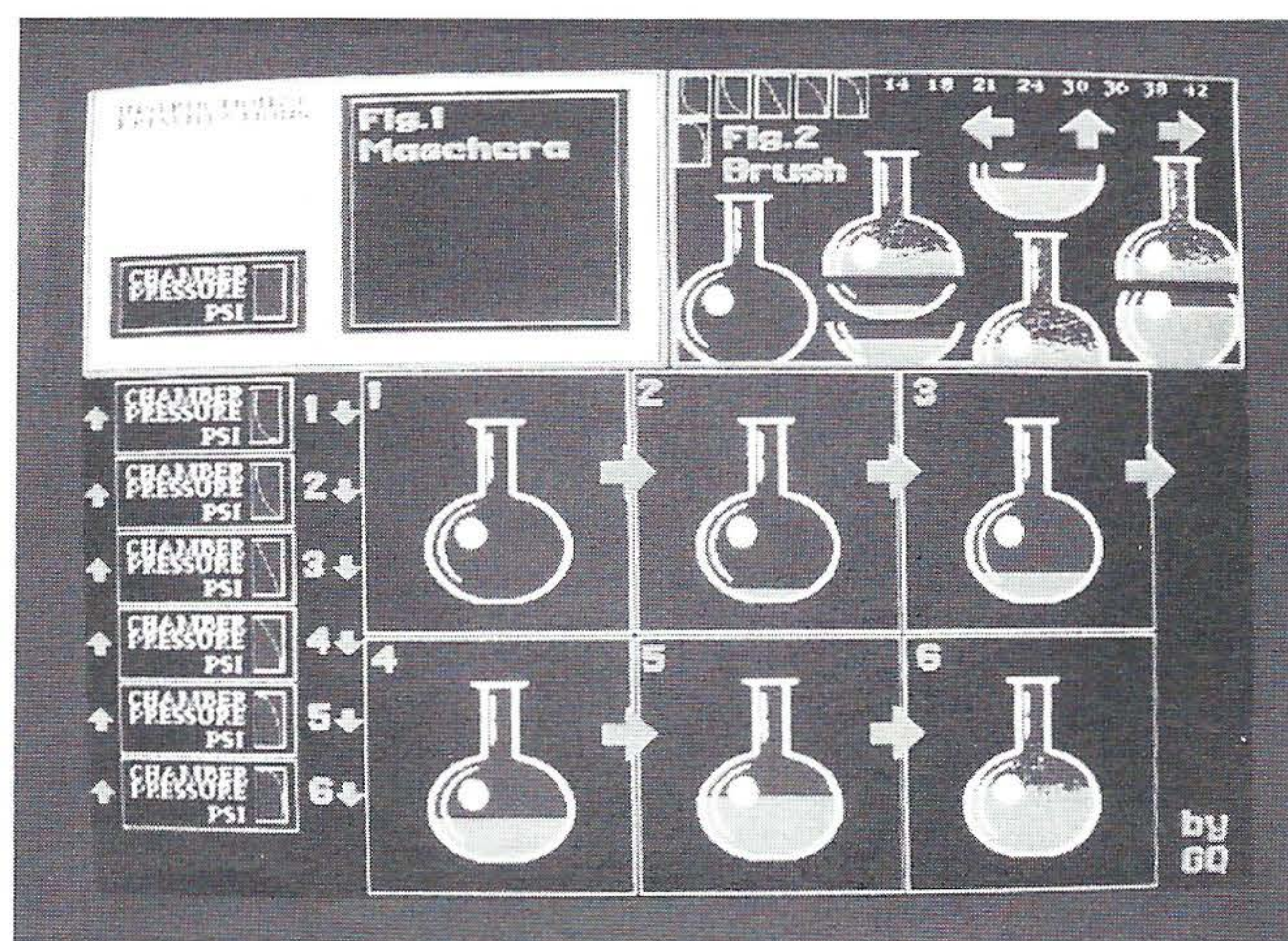
Abbiamo già visto, sul fascicolo precedente, i comandi fondamentali di «The Director», cosa s'intende per buffer, come effettuare una pausa, le tecniche di duble buffering, gli effetti speciali...

Eravamo rimasti al fatto che, utilizzando i comandi visti fino a quel momento, non sembrava possibile animare un piccolo oggetto che occupa solo una porzione di schermo e, contemporaneamente, effettuare un page flipping in un riquadro, sempre di dimensioni non superiori al 50% dello spazio disponibile, con un'animazione compressa generata ad esempio con «Videoscape 3D».

Esiste, ci chiedevamo, un sistema per prelevare dei buffer video che contengano il primo oggetto, e che consenta di posizionarli a piacere nel display che mostra il file ANIM?

Supponiamo adesso che il numero di immagini contenenti il primo brush (un oggetto creato con un programma 3D diventerà, una volta renderizzato, un'immagine bidimensionale visualizzata sul piano del monitor e, di conseguenza, un simil-brush) sia tale da non poter essere contenuto in chip memory, e che l'uso della Fast Memory non sia adeguata per ottenere la velocità di flipping desiderata (animare in double buffering servendosi della Fast Ram e quindi del comando COPY risulta, in HAM-Interlace e HIRES overscan PAL, è poco pratico, in quanto la velocità di esecuzione scende al di sotto dei dieci fotogrammi al secondo). In questa situazione, sarebbe comodo poter compattare in ogni buffer più di un fotogramma alla volta per poter rimanere in chip memory.

IL COMANDO BLIT

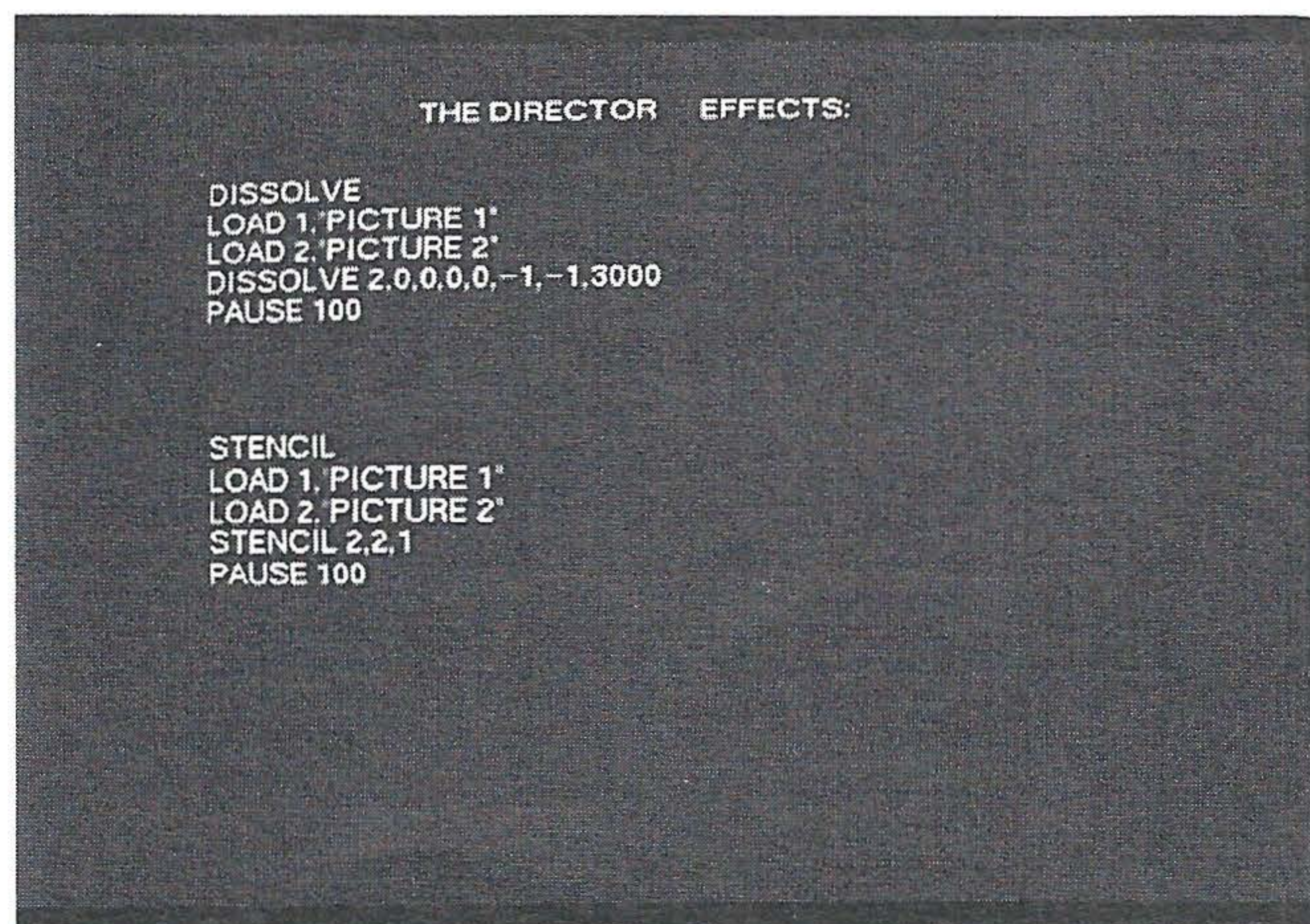
In questa condizione molto particolare, risulta necessario il comando **BLIT**. Associati a questo comando, troviamo diversi parametri che specificano l'area «source» e l'area «destination», che devono essere «blittate»; il tipico comando è: **BLIT A,B,C,D, E,F,G.**: «A» indica il buffer sorgente (non visualizzato!), «B» e «C» specificano le coordinate X ed Y del vertice superiore sinistro del rettangolo sorgente, «D» ed «E» indicano l'analogo vertice del rettangolo «destinazione», ed infine «F» e «G» specificano le dimensioni (larghezza ed altezza) del rettangolo in questione. Il comando BLIT visualizzerà la porzione di schermo

L'occupazione di memoria di ogni buffer video è data dalla somma dei parametri dell'immagine che dovrà riempirlo.

Un esempio di gestione efficiente della grafica: l'immagine contiene diversi «pezzi» da utilizzare singolarmente nelle animazioni.

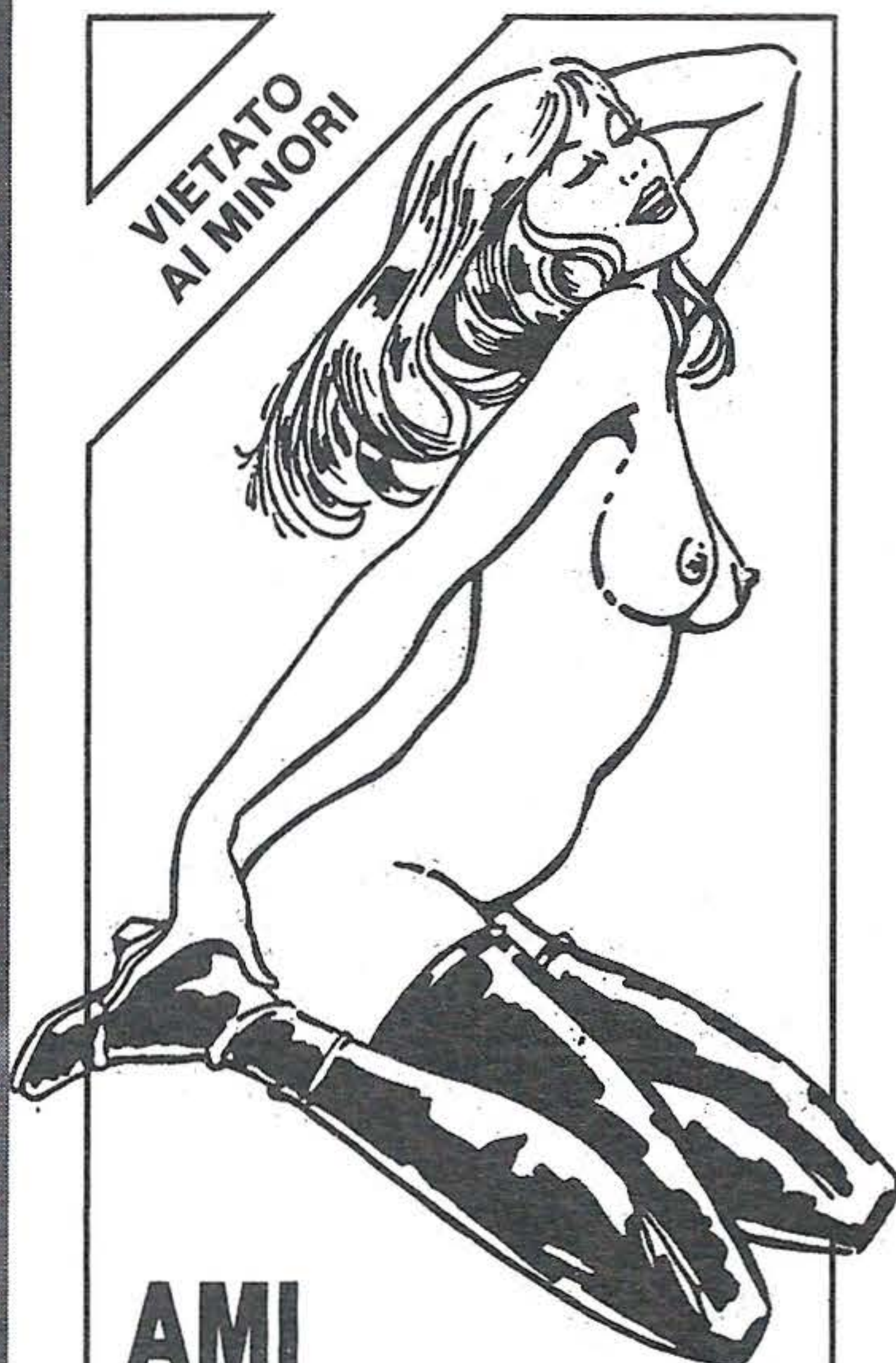
così definita nel buffer correntemente visualizzato (DISPLAY). È possibile specificare il buffer di destinazione (diverso da quello visualizzato) con il comando **BLITDEST N**. Non bisogna dimenticare che tutte queste operazioni possono essere effettuate esclusivamente nella Chip RAM, quindi tutti i buffer interessati devono eventualmente essere trasferiti dalla Fast RAM con il comando **COPY**. Per risolvere il problema che si presenta nel caso visto in precedenza, si può riempire una singola immagine di un gran numero di fotogrammi. In figura (vedi pagina seguente) viene mostrato un esempio di animazione multipla realizzata con il comando BLIT; la sequenza, già compilata, è presente nel dischetto contenente «The Director» con il relativo sorgente. Provvidenziale risulta l'utility **BLITUtil** che permette di automatizzare la creazione di una serie di BLIT partendo da un'immagine IFF pre-realizzata. Attraverso il BLITUtil si utilizza il mouse per specificare i rettangoli «sorgenti» e per posizionarli nel buffer di «destinazione». È consigliabile leggere attentamente i sorgenti presenti nel dischetto per meglio comprendere il funzionamento del comando BLIT.

IL SUONO

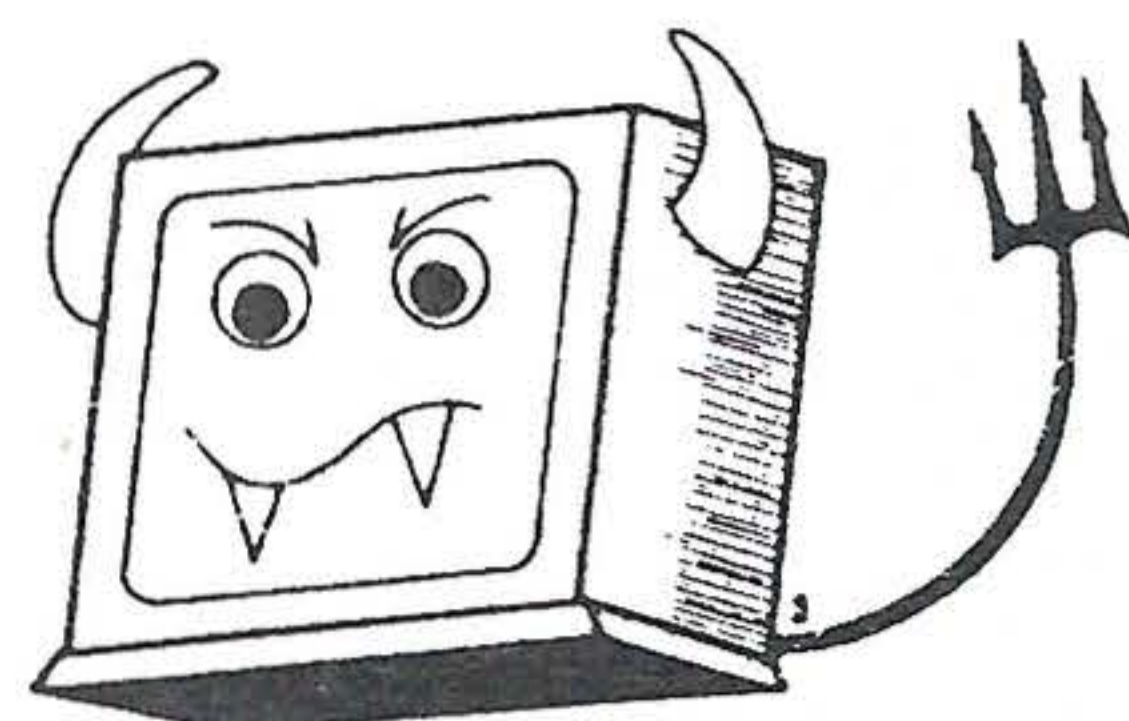
Per gestire l'audio, «The Director» si avvale di un modulo aggiuntivo denominato «**Sound.mod**» e di un unico potente comando, **SOUND**.

I parametri accettati da questo comando sono parecchi e si differenziano a seconda della funzione svolta. Per caricare in memoria (Chip RAM) un brano digitalizzato in IFF si utilizza il «sottocomando» **LOAD**; avremo quindi: **SOUND v, "LOAD",**

```
THE DIRECTOR   EFFECTS:

DISSOLVE
LOAD 1,"PICTURE 1"
LOAD 2,"PICTURE 2"
DISSOLVE 2,0,0,0,0,-1,-1,3000
PAUSE 100

STENCIL
LOAD 1,"PICTURE 1"
LOAD 2,"PICTURE 2"
STENCIL 2,2,1
PAUSE 100
```

Due listati dimostrativi dei comandi speciali Dissolve e Stencil, esaminati sul fascicolo precedente.

VIETATO AI MINORI

AMI PORNO SHOCK

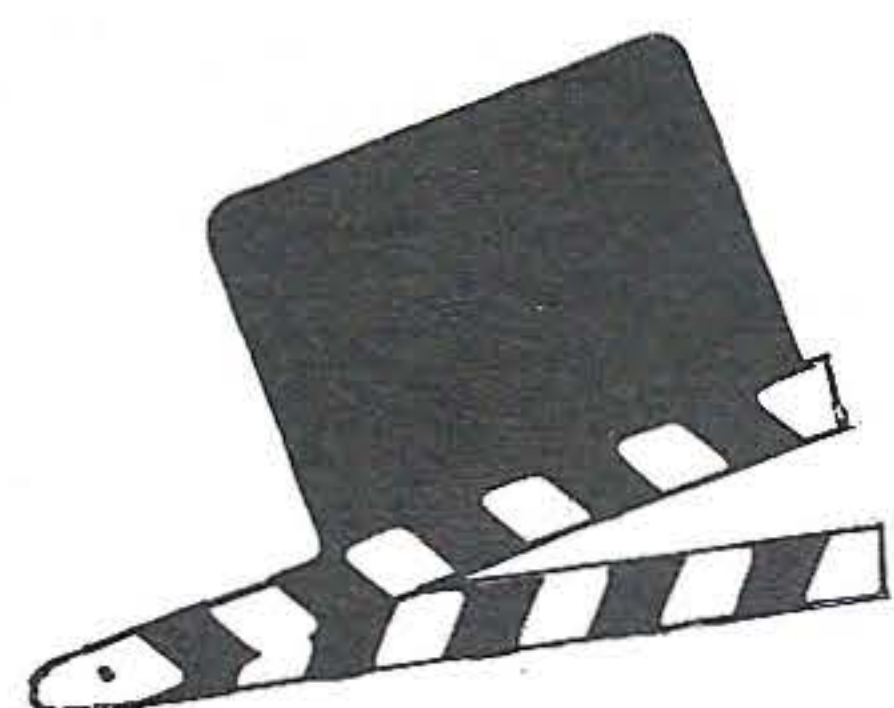
2 DISCHETTI!

Le immagini digitalizzate più hard mai viste sul tuo Amiga! Un'animazione che metterà a dura prova il joystick! Due dischetti per soli adulti da gustare nel segreto del monitor, lontano da occhi indiscreti...

LE TENTAZIONI DI AMIGA
Solo per adulti!

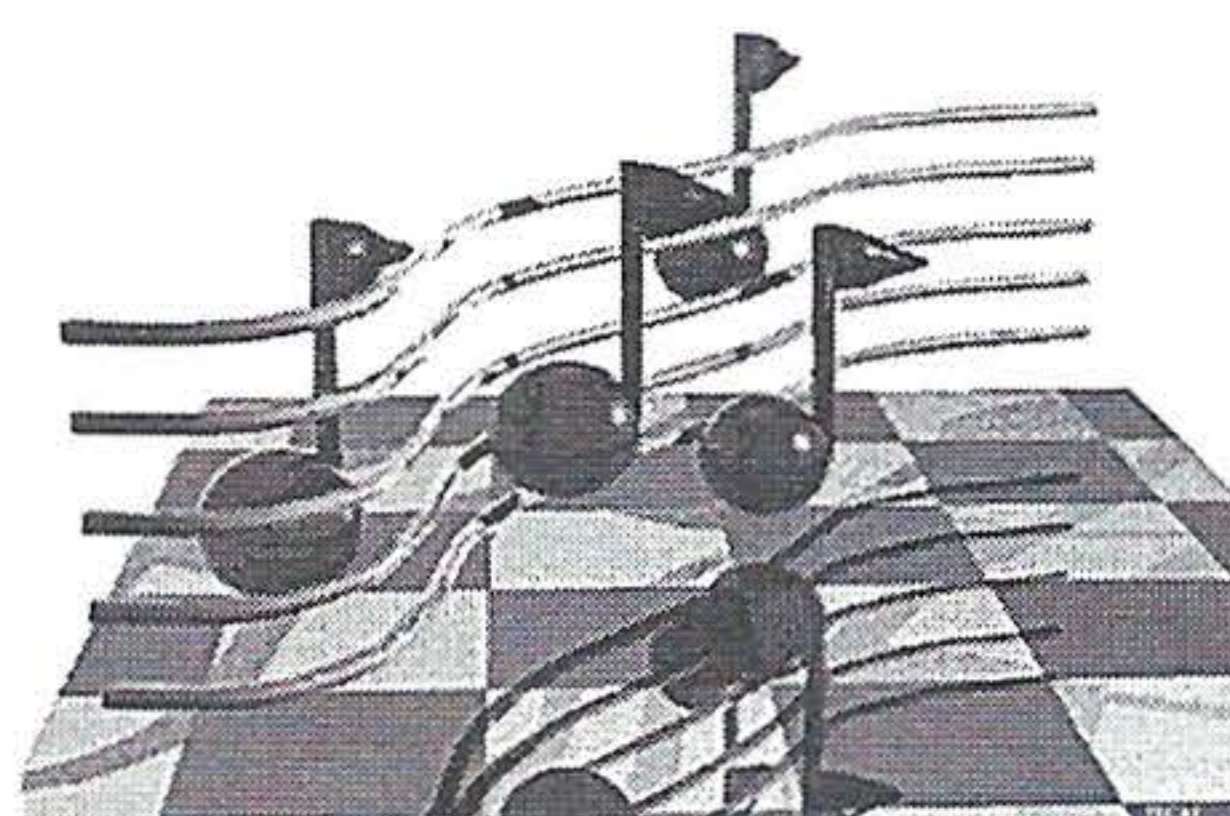
Richiedi la raccolta AMISHOCK con vaglia postale ordinario di lire 25.000 intestato ad Arcadia, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Specifica sul vaglia stesso la tua richiesta ed i tuoi dati chiari e completi.

Buffer,Ottava, NomeFile: Buffer è un numero che specifica il buffer contenente il suono (da 1 a 20), mentre con Ottava si indica una delle tre ottave disponibili nel file IFF (accessibili ad esempio da «AudioMaster»). Per «lanciare» un dato audio-buffer si ricorre ai seguenti parametri: **SOUND v, "PLAY",Buffer, Nvolte, Volume,Periodo.** Per la ripetizione continuata del buffer si imposta a zero il parametro Nvolte, mentre con la variabile Periodo (tra 128 e 2000) si controlla la «tonalità» del suono.

PER AZZERARE

Per azzerare tutti i canali audio si ricorre al comando **SOUND v, "QUIET"**, mentre per «dissolvere» si digita: **SOUND v, "SLOWFADE", Velocità** (V=1 max. vel.). Utili sono i flag «**FREE**» e «**KILL**» che liberano memoria chip al termine dell'esecuzione del brano (**SOUND v, "FREE", Buffer**) e disattivano il Sound. module (**SOUND v, "KILL"**). La variabile «v» presente in tutti i comandi SOUND assume un dato valore in base all'esito del comando dato.

In una figura avevamo riportato due sorgenti (con qualche spiegazione) molto utili per la comprensione di tutti quei comandi non del tutto «intuition». Le immagini utilizzate possono essere scelte dall'utente in fase di programmazione purché si usi sempre la stessa risoluzione e, nel caso di effetti speciali quali dissolvenze incrociate e transizioni a tendina (Wipes), la palette deve essere unica (onde evitare spiacevoli inconvenienti).

THE DIRECTOR TOOLKIT

Dopo circa un anno dalla sua comparsa, i programmatori della The Right Answers Group, hanno messo in circolazione un dischetto contenente una serie di utility per «The Director». Tra le più interessanti, un nuovo «BLITUtil» molto più potente e facile da usare, con relativo sorgente (noi PALlisti dobbiamo apportare alcune modifiche al sorgente per sfruttare all'interno dell'utility le righe aggiuntive). Ci sono poi nuovi effetti speciali di transizione, un nuovo «Sound.mod» che supporta l'interfaccia MIDI ed il supporto per le funzioni trascendenti Sen(X) e Cos(X). Il kit aggiuntivo è comunque consigliabile agli esperti programmatori di «The Director».

Queste pagine dedicate al «Regista» probabilmente serviranno a far comprendere a molti come spesso i programmi più potenti non siano solo quelli più comunemente usati. Ci siamo limitati qui ad affrontare i principali comandi disponibili del programma, ma «The Director» offre ancora moltissimo, tutto da scoprire. ■

— OPUS —

BBS 2000

AREA 4

AMIGA WORLD IN ECHO MAIL

Un archivio software sorprendente, in continuo accrescimento. Più di duemila programmi da prelevare gratis nelle aree file. Un'area in echo mail internazionale, la n. 19, ed un esperto che risponde via modem a tutte le vostre domande.

COLLEGATEVI
1200-2400 BAUD
CHIAMANDO
02-76.00.68.57

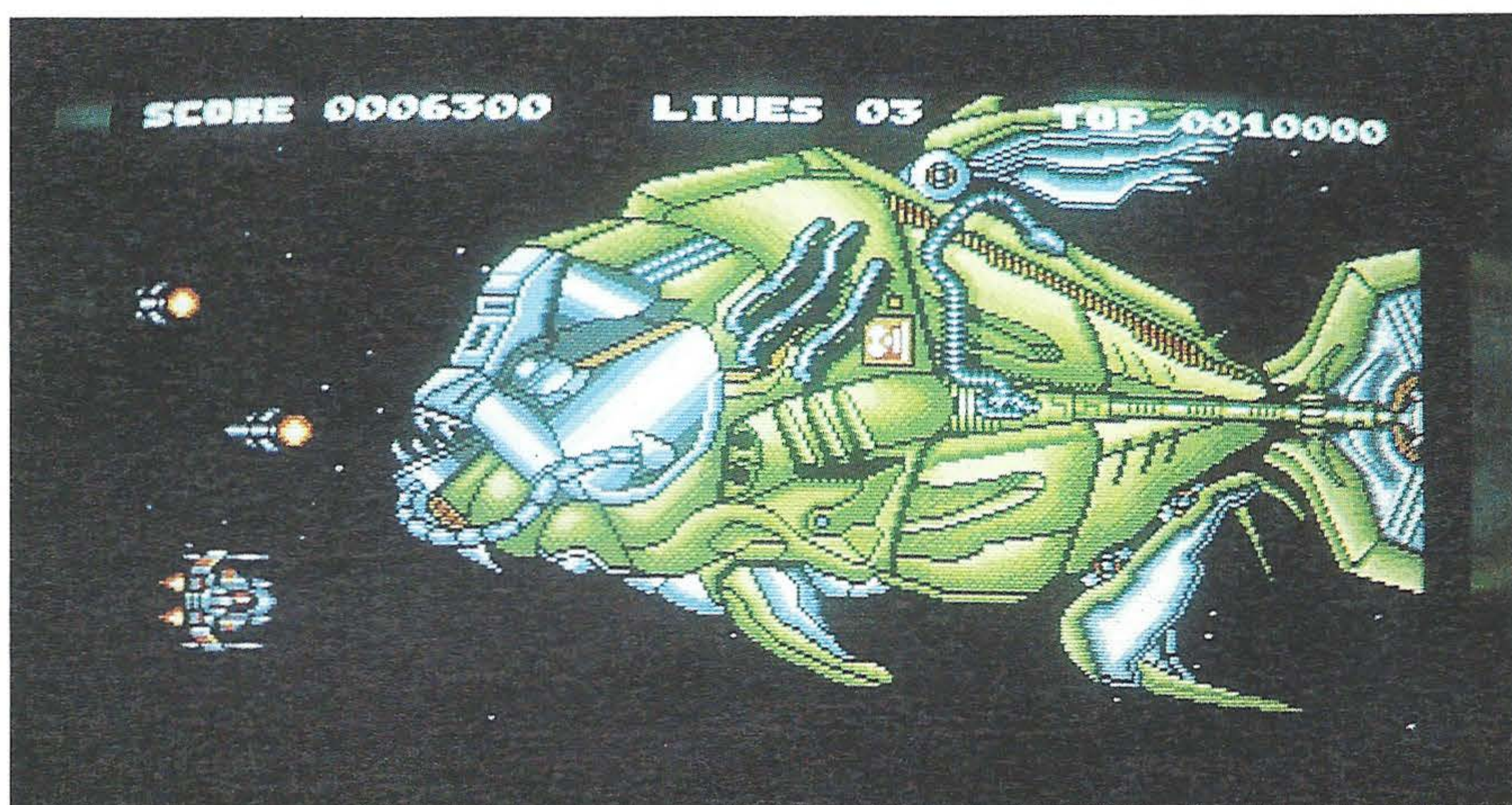
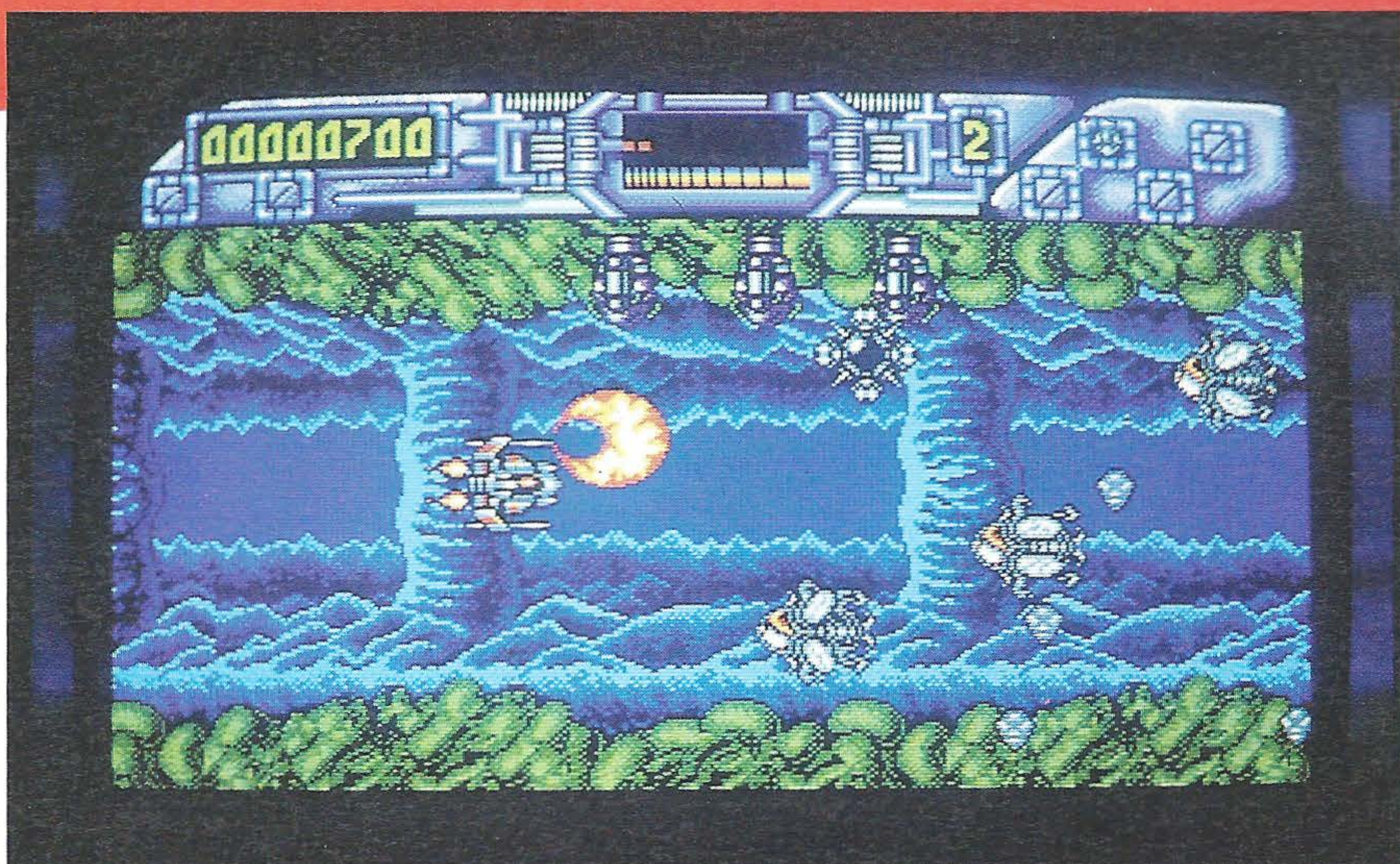
GIORNO E NOTTE

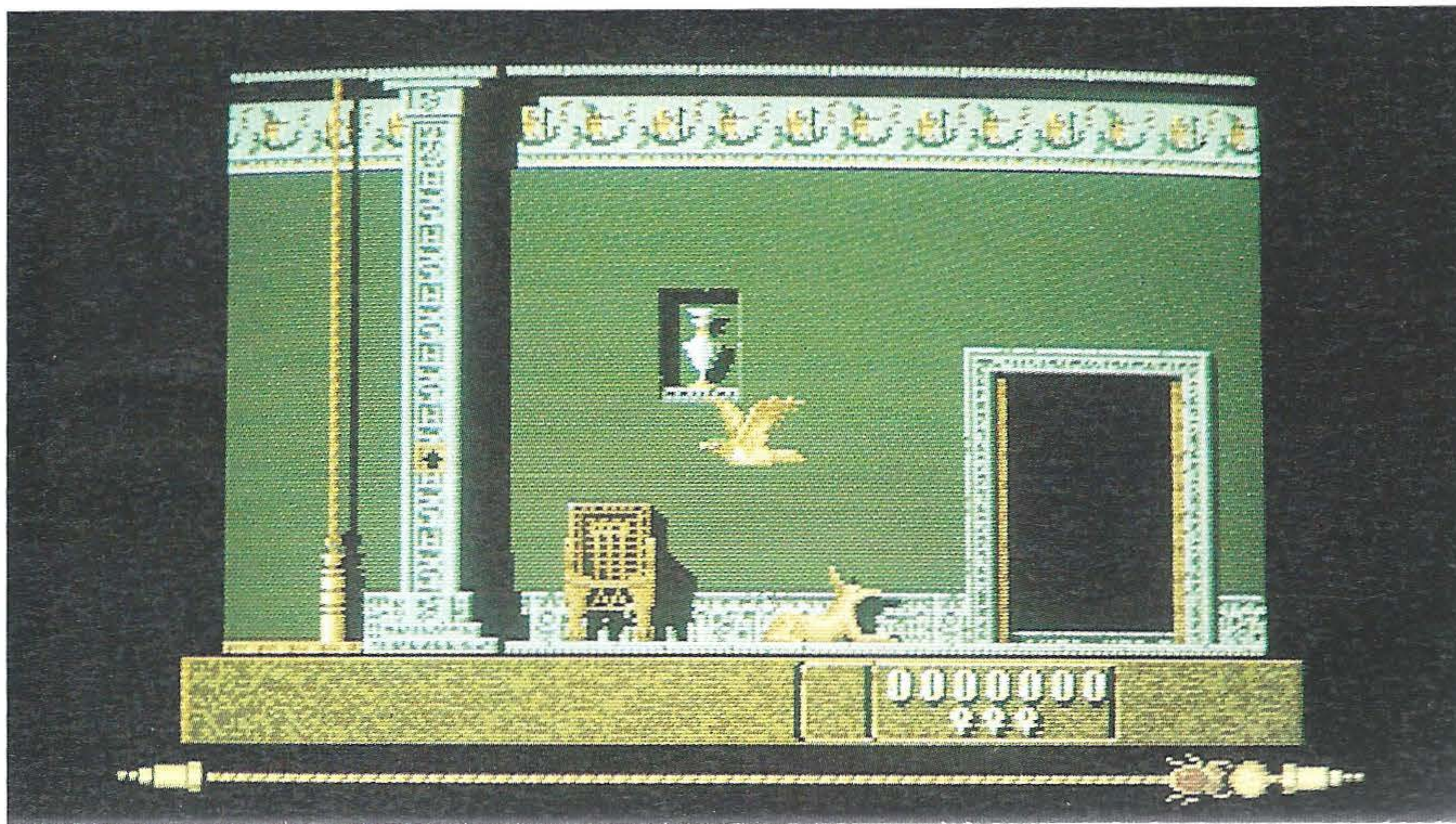
24 ORE SU 24

BBS 2000

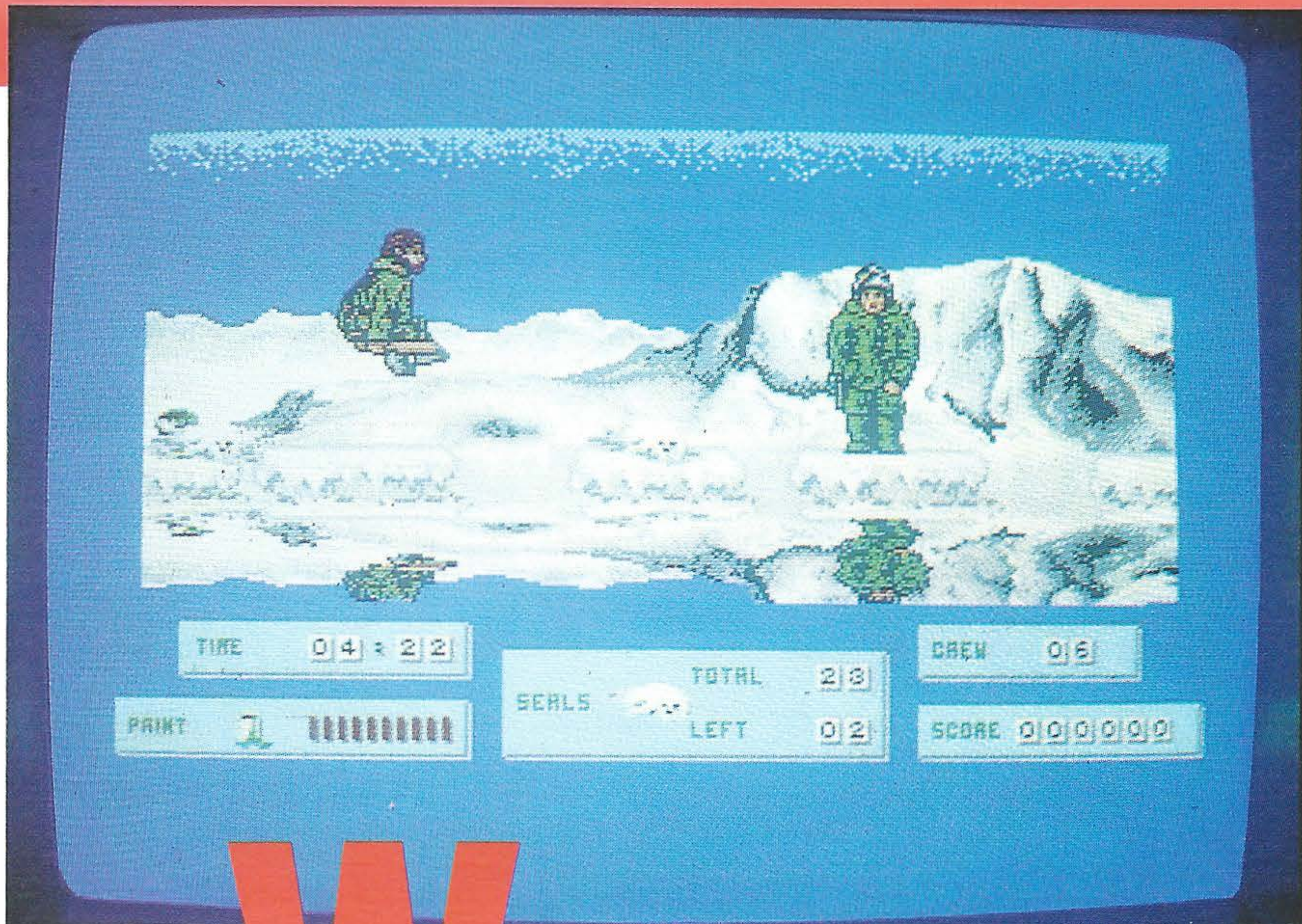
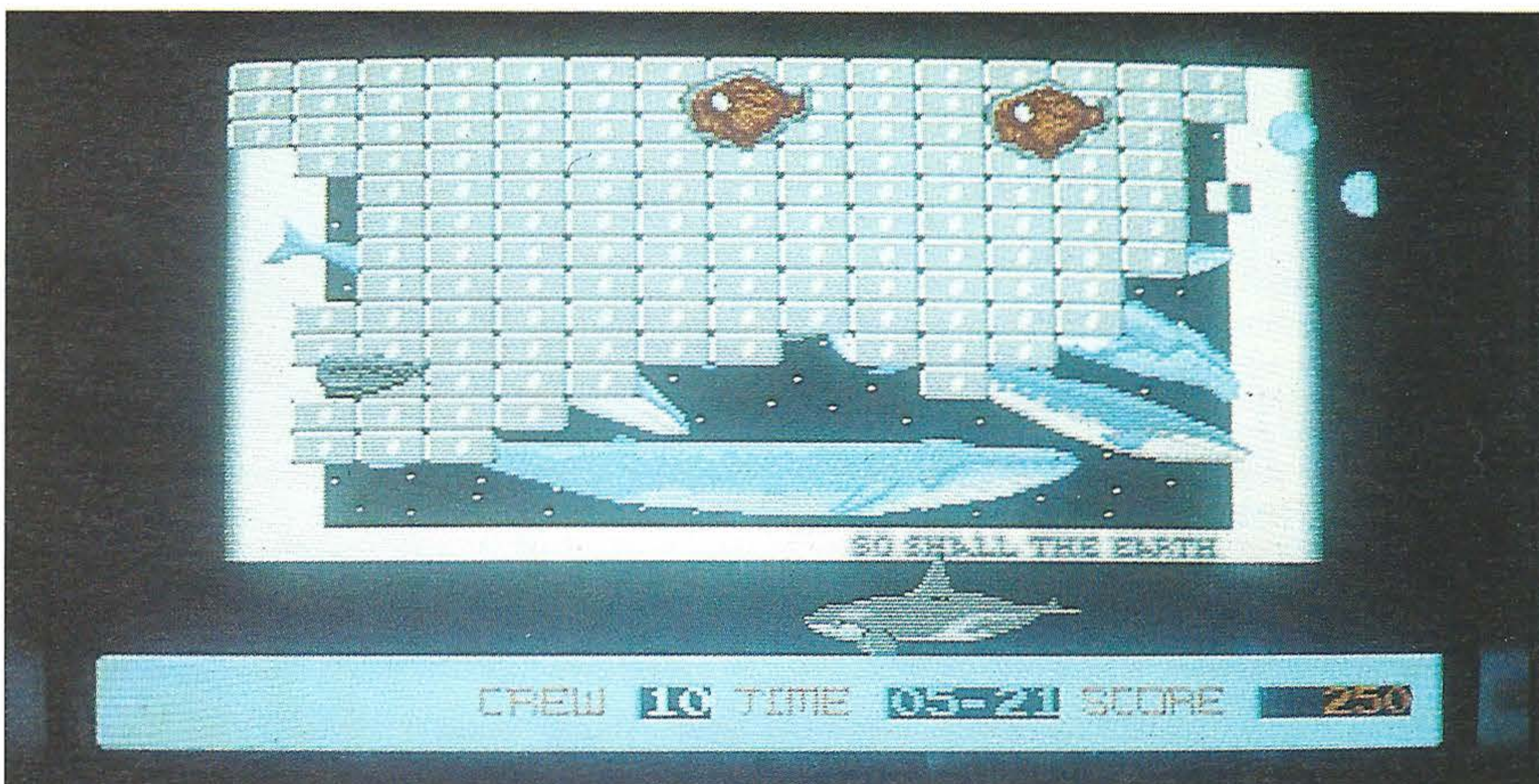
— OPUS —

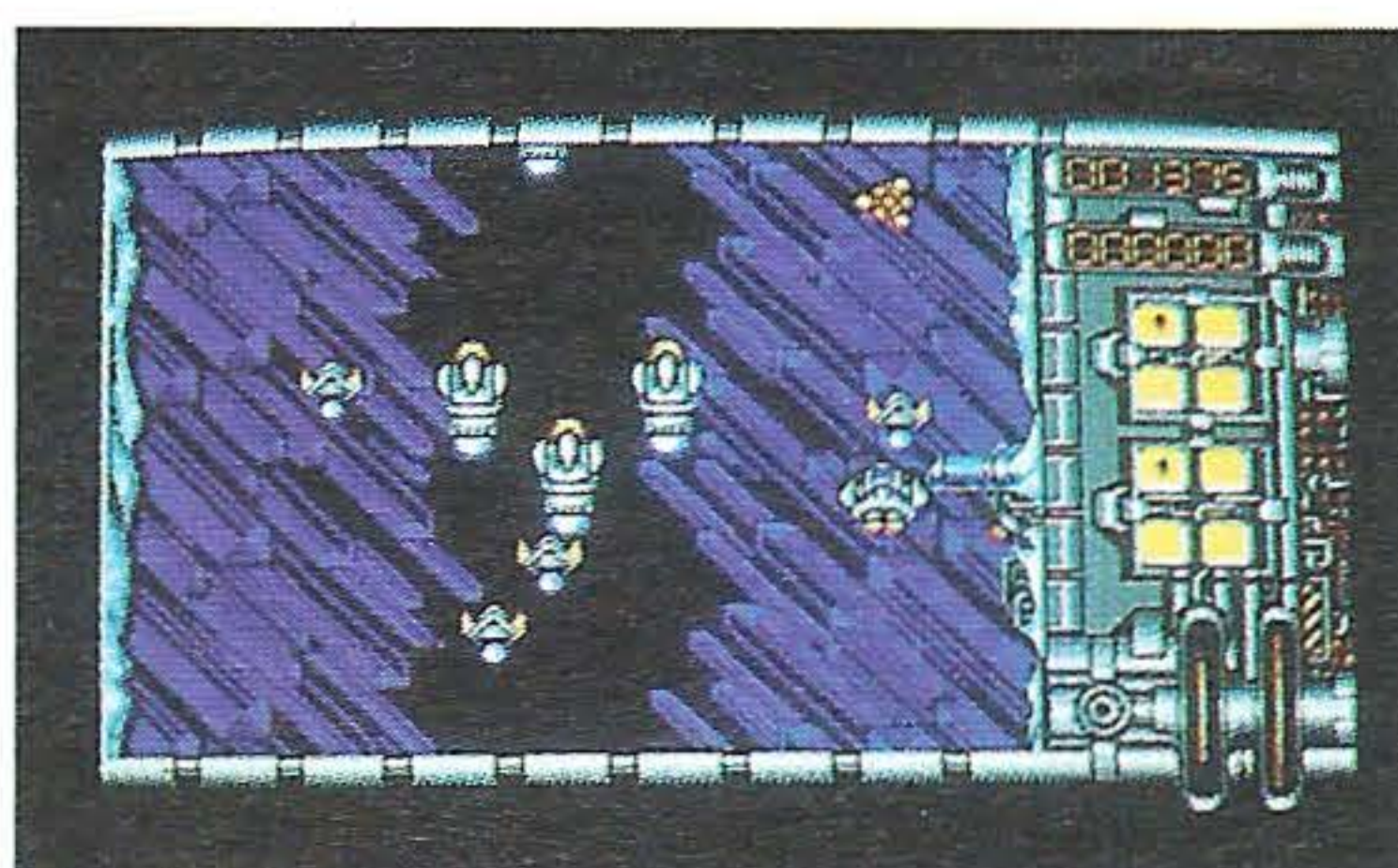
DARIUS PLUS

A giudicare dalle istruzioni e dall'aspetto di alcuni degli sprite avversari, «Darius» è ambientato nelle profondità sottomarine; lo sfondo nero e la presenza sullo schermo di quelle che sembrano stelle lascerebbero invece intendere che è la solita volta celeste a fare da sfondo a questo shoot'em-up prodotto dall'ingflese The Edge.
La cosa non riveste comunque grande importanza: sottomarino o spaziale che sia, «Darius» è un buon videogame che rende onore al gioco arcade della Taito dal quale è stato convertito (il quale, nella versione da bar, faceva uso di ben tre monitor per visualizzare il piano di gioco).
L'azione è la solita: scrolling orizzontale, orde di nemici votati alla vostra distruzione, varie parti di armamento da raccogliere lungo la strada, e mostro gigante di fine livello da eliminare con il solito dispendio di colpi.
A differenza di molti giochi simili, in «Darius» il contatto con i colpi nemici non è immediatamente mortale, in quanto la vostra astronave è protetta da uno scudo che si esaurisce solo dopo aver sopportato un certo numero di danni; ciò consente di adottare in alcuni casi una strategia da «kamikaze», lanciandovi all'attacco temporaneamente incuranti dei proiettili nemici e facendo strage di alieni.
A rafforzare l'ipotesi dell'ambientazione subacquea è l'aspetto (molto spettacolare) dei mostri finali, inquietanti incroci tra creature sottomarine e parti meccaniche.
«Darius» è un buon game, graficamente ben fatto e molto giocabile: merita senz'altro l'acquisto.

EYE OF HORUS

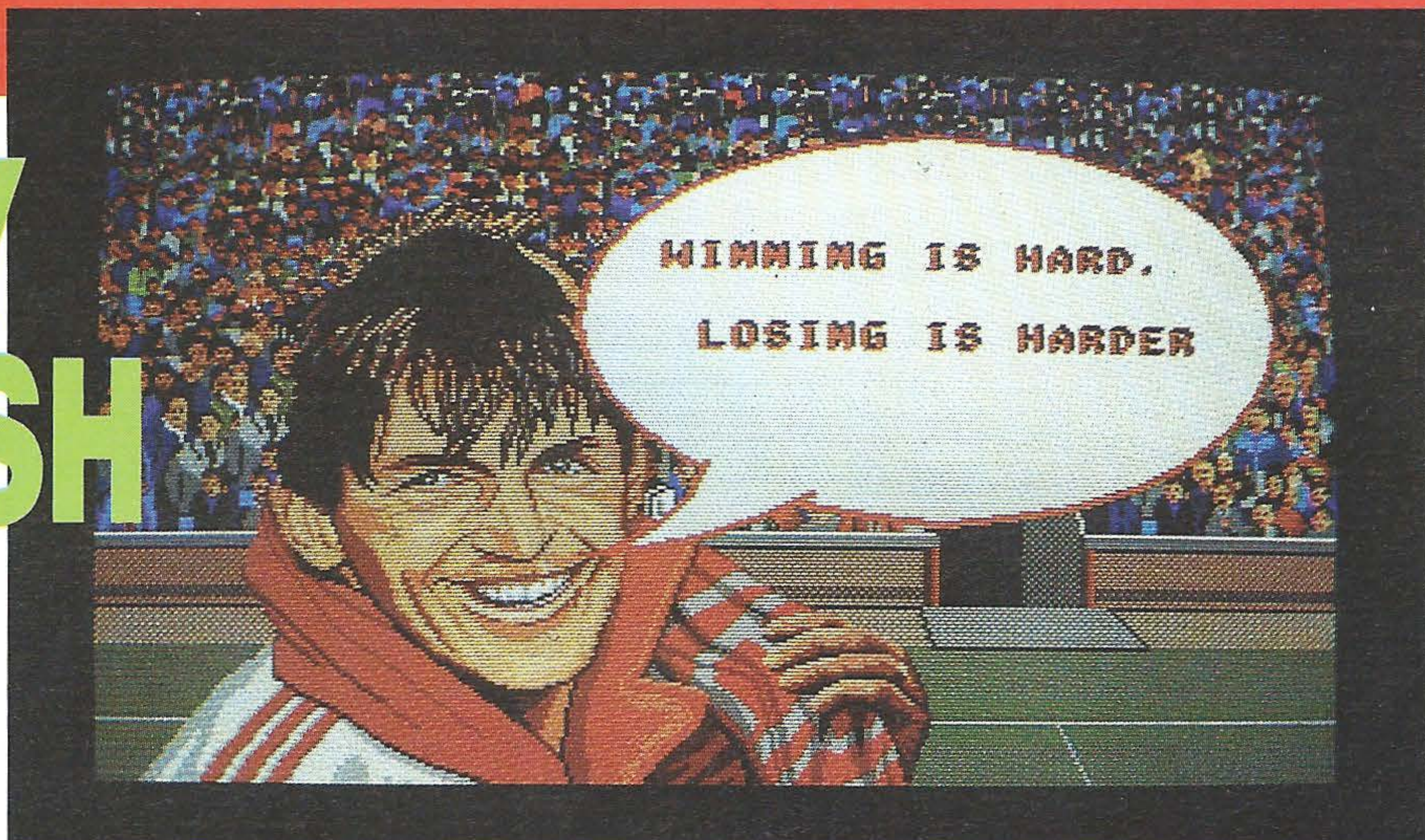
Il malvagio Set si è impossessato del cadavere di Osiride e lo ha smembrato in sette parti, disseminandole nelle catacombe dei sotterranei di una piramide; il compito di Horus, figlio della vittima, consiste nel recuperare i resti paterni e riunirli prima di affrontare il responsabile.
Per portare a termine questa macabra ricerca, Horus deve trovare anche gli amuleti e le armi nascoste nelle catacombe ed uccidere Set, che nel frattempo ha assunto le sembianze di un drago. «Eye of Horus» è distribuito dalla Logotron, la stessa software house di Archipelagos; come quel programma, pur di ottima qualità, peccava in originalità, così anche questo prodotto non può certo essere definito innovativo, trattandosi di un arcade-adventure dalla trama e dal meccanismo piuttosto scontati.
Horus si aggira per le catacombe camminando, salendo e scendendo da quelli che sembrano ascensori (nell'antico Egitto!), raccogliendo oggetti e lanciando fulmini all'indirizzo dei mostri nemici; in alternativa, egli può assumere la forma di un falco, molto più rapido nei movimenti ma purtroppo incapace di toccare nulla di solido. Gran parte della strategia si risolve quindi in un continuo mutare tra le due sembianze, alternando le fasi di combattimento sotto forma di pennuto a quelle di esplorazione in veste umana.
Grafica e sonoro sono di buon livello, ed anche la giocabilità ed il «feeling» generale del gioco sono discreti; ciò che manca ad «Eye of Horus» è quel pizzico di inventiva in più che lo avrebbe reso meno anonimo e scontato.

Software Express

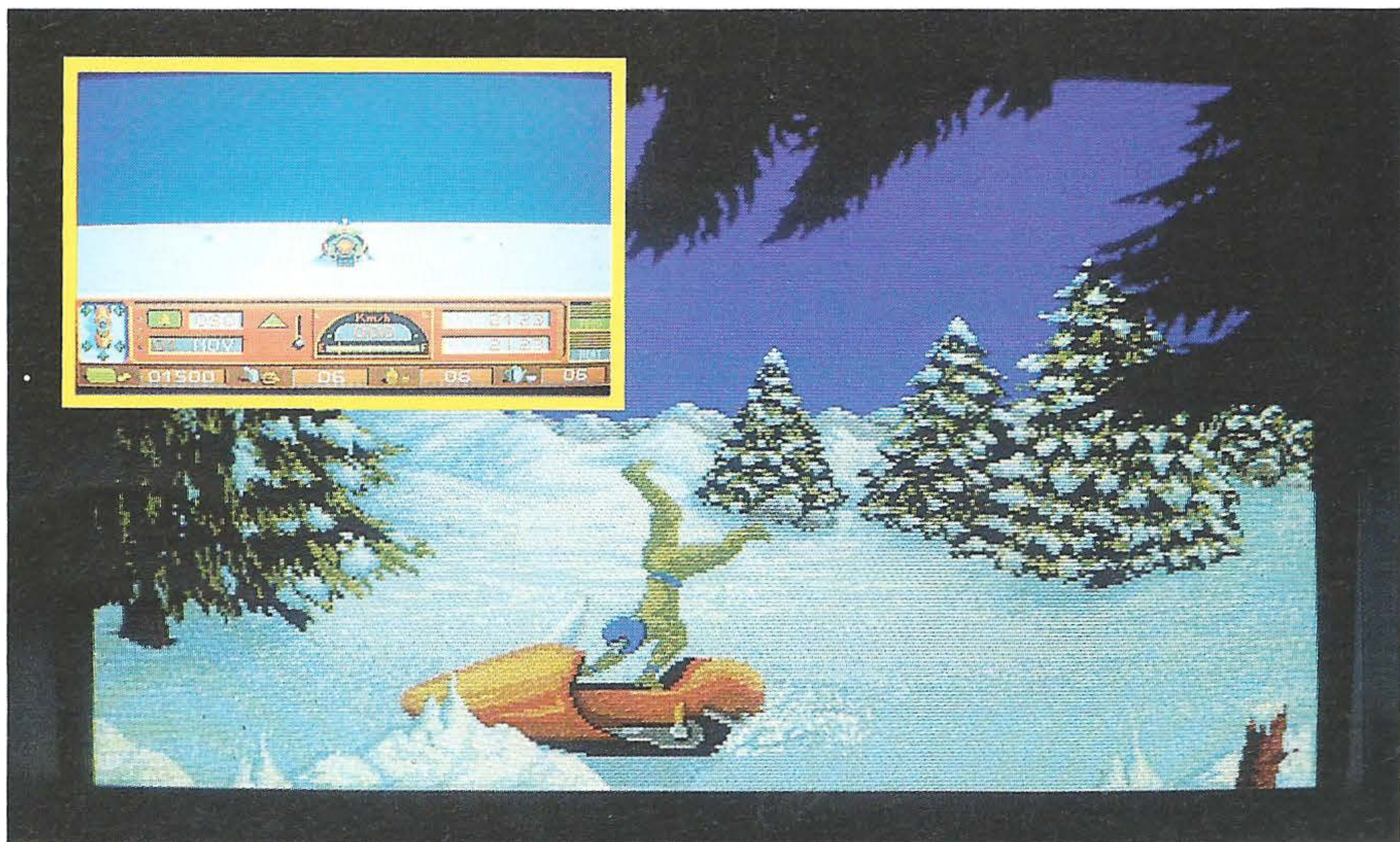
RAINBOW WARRIORS

Non è chiaro se sia stato l'amore per il verde della natura o per quello dei soldi sul conto corrente a spingere la MicroStyle a creare «Rainbow Warriors», gioco ecologista sponsorizzato da GreenPeace.
Appendere striscioni contro la pioggia acida sulle ciminiere; sabotare le gru delle navi che scaricano rifiuti in mare; tappare i condotti che riversano prodotti chimici nelle acque; spruzzare di vernice verde i cuccioli di foca per evitare che vengano uccisi per le loro pellicce; sono solo alcune delle imprese che dovrete portare a termine nei vari sotto-giochi che compongono «Rainbow Warriors».
La maggior parte delle sfide è di ambientazione realistica, ma non mancano quelle di sapore più surreale, come quella nella quale impersonate una balena che deve scoprire un'immagine coperta da tessere stile-Arkanoid; oppure quella nella quale dovete proteggere la fascia di ozono dall'attacco delle perfide bombolette spray che, permettendo ai raggi ultravioletti di raggiungere l'Antartide, trasformano i placidi pinguini in terribili mostri mutanti!
Non è facile dire se iniziative come questa siano utili o meno alla causa di GreenPeace ed alla difesa dell'ambiente contro l'inquinamento; di sicuro «Rainbow Warriors» non passerà alla storia per il suo valore qualitativo, trattandosi di un programma che, se non avesse goduto delle luci della ribalta dovute all'importanza dell'argomento trattato, sarebbe passato giustamente inosservato.
Senza arrivare a parlare di speculazione, si può dire che «Rainbow Warrior» è semplicemente un gioco decisamente originale, graficamente non molto curato, e dalla giocabilità senz'altro discutibile.
Se davvero avete a cuore la difesa dell'ambiente, risparmiate i soldi dell'acquisto di questo programma e inviateli come donazione a qualche associazione: avrete fatto un'opera sicuramente più meritevole e la vostra collezione di software non risentirà certamente della perdita.

OUTLANDS

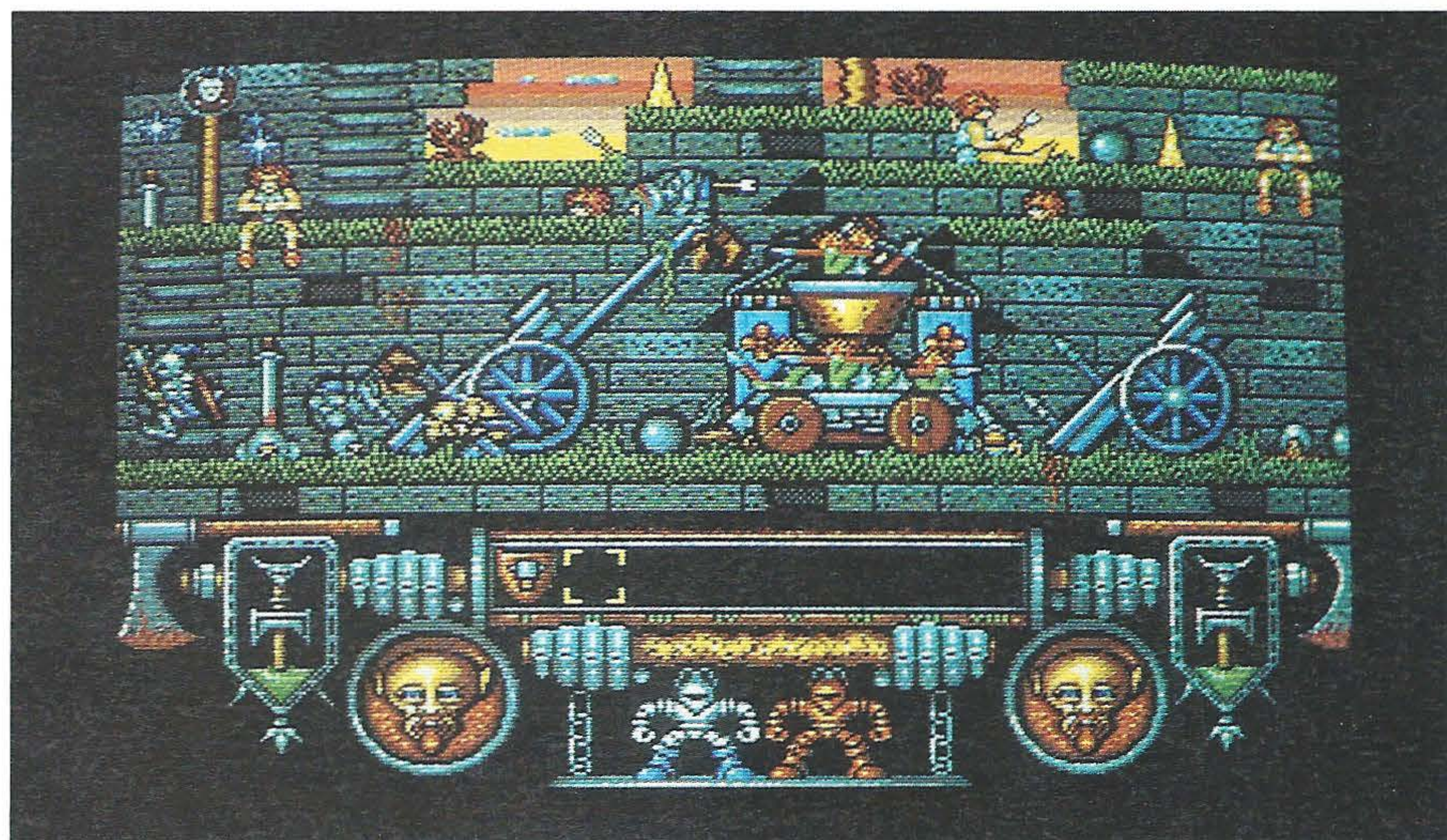
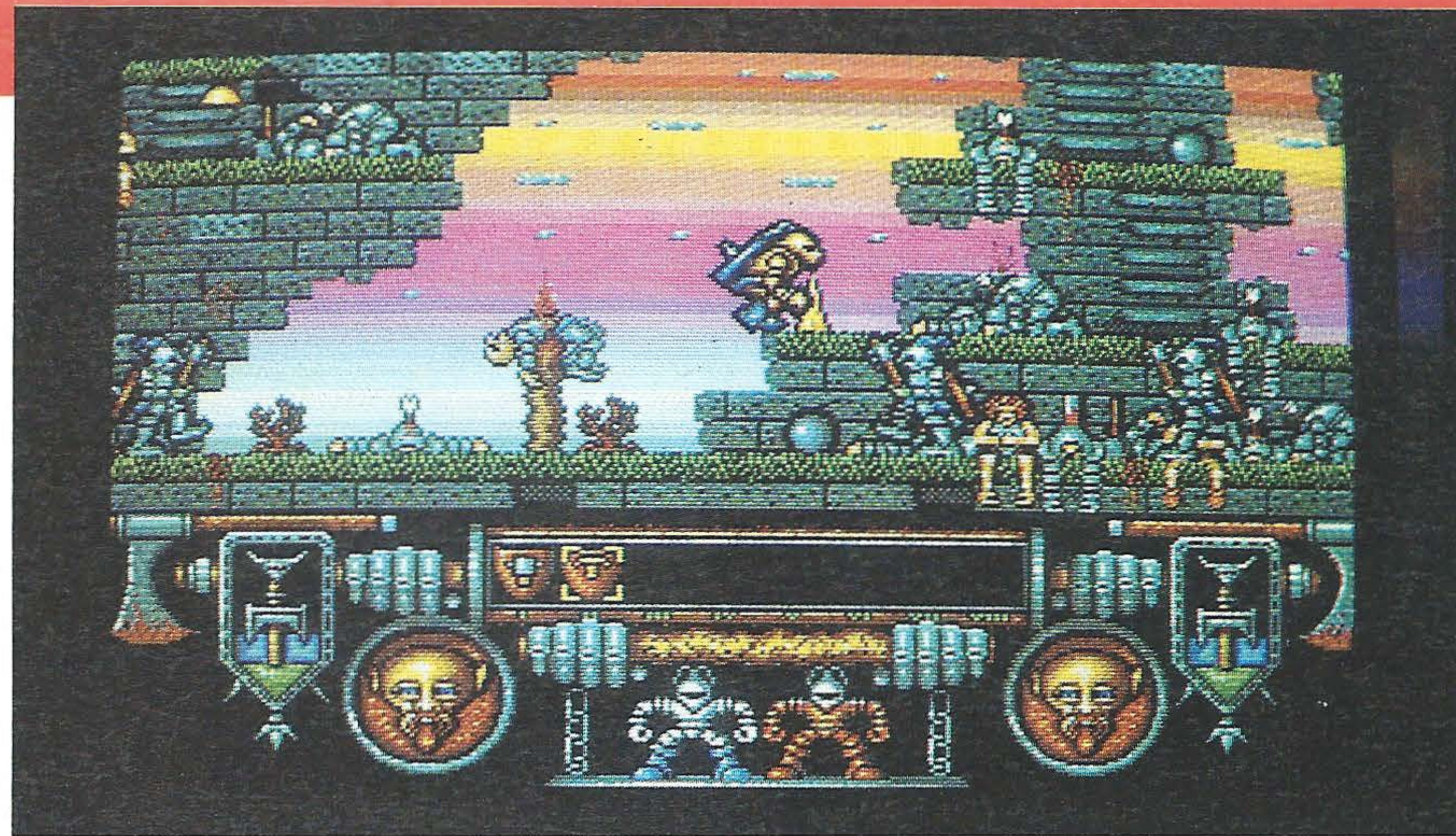
Questo ennesimo shoot'em-up a scrolling verticale, è bene dirlo subito, è assolutamente identico come idea e meccanismo di gioco ad almeno due dozzine di suoi predecessori, da «Xenon II» a «Battle Squadron».
Il giocatore guida un'astronave, disintegra tutto ciò che gli capita a tiro, evita i proiettili ed il contatto con i nemici, raccoglie gli eventuali bonus casuali che gli consentono di migliorare la potenza di fuoco, si scontra occasionalmente con qualche super-alieno più agguerrito del solito, e continua così per tutti i diversi livelli del gioco fino all'inevitabile momento nel quale deve soccombere agli attacchi degli avversari: in definitiva, la solita routine.
È possibile giocare contemporaneamente in due, aiutandosi a vicenda, ma il gioco risulta divertente anche da soli. «Outlands» compensa la cronica mancanza di originalità con una buona giocabilità, un sapiente dosaggio della difficoltà dei livelli ed una grafica non spettacolare ma piacevole.
Mancano gli effetti sonori e musicali super-stereo di programmi come «Xenon II», ma l'audio del programma è comunque più che discreto; la qualità dell'animazione è molto buona, specialmente i movimenti degli sprite, con l'unico handicap derivante dalla lentezza degli spostamenti dell'astronave comandata dal giocatore, cosa che non è certo di aiuto nella difficile impresa di sopravvivere agli attacchi alieni.
Con «Outlands» l'inglese Pandora non ha realizzato un capolavoro: ha prodotto solo un gioco di buon livello, che non mancherà di appassionare gli amanti del genere.

KENNY DALGLISH

SOCCER MATCH

I mondiali sono ormai alle porte, e si vede: la quantità di giochi di calcio per Amiga sta diventando impressionante. Spesso il loro livello qualitativo è buono, come nel caso di «Kick Off» o di «World Trophy Soccer»; ma a volte si incappa in clamorose delusioni, come appunto si è rivelato essere questo «Kenny Dalglish Soccer Match».
Il fuoriclasse inglese non presta soltanto il proprio nome a questo programma della Impressions, ma anche la sua espressione ebete, che viene usata nelle fasi iniziali per chiedere al giocatore i nomi ed il colore delle maglie delle squadre di calcio. Avvenuta questa selezione, Kenny si congeda confidando al giocatore qualche profondo aforisma calcistico (del tipo «Vincere è duro, perdere ancora di più») ed il gioco comincia.
Graficamente gli sprite raffiguranti i ventidue calciatori sono molto piccoli e poco definiti, e si muovono a scatti; lo scrolling è fluido ma troppo lento, al punto che spesso la palla esce dalla visuale del giocatore e passano interminabili secondi in attesa che lo schermo scrolli per raggiungerla; gli effetti sonori poi sono semplicemente atroci.
A differenza della maggior parte delle simulazioni calcistiche, la palla non rimane calamitata ai piedi del giocatore ma deve essere continuamente toccata per essere spinta in qualsiasi direzione, il che rende il gioco molto più realistico. Il rovescio della medaglia è rappresentato dalla difficoltà di controllo dei tiri: basta a volte sfiorare il pulsante ed un semplice passaggio si trasforma in un calcio lunghissimo che vola oltre le linee del campo.
«Kenny Dalglish» è in definitiva un prodotto piuttosto mediocre, decisamente non in grado di competere con i suoi più dotati predecessori.

SKIDOO

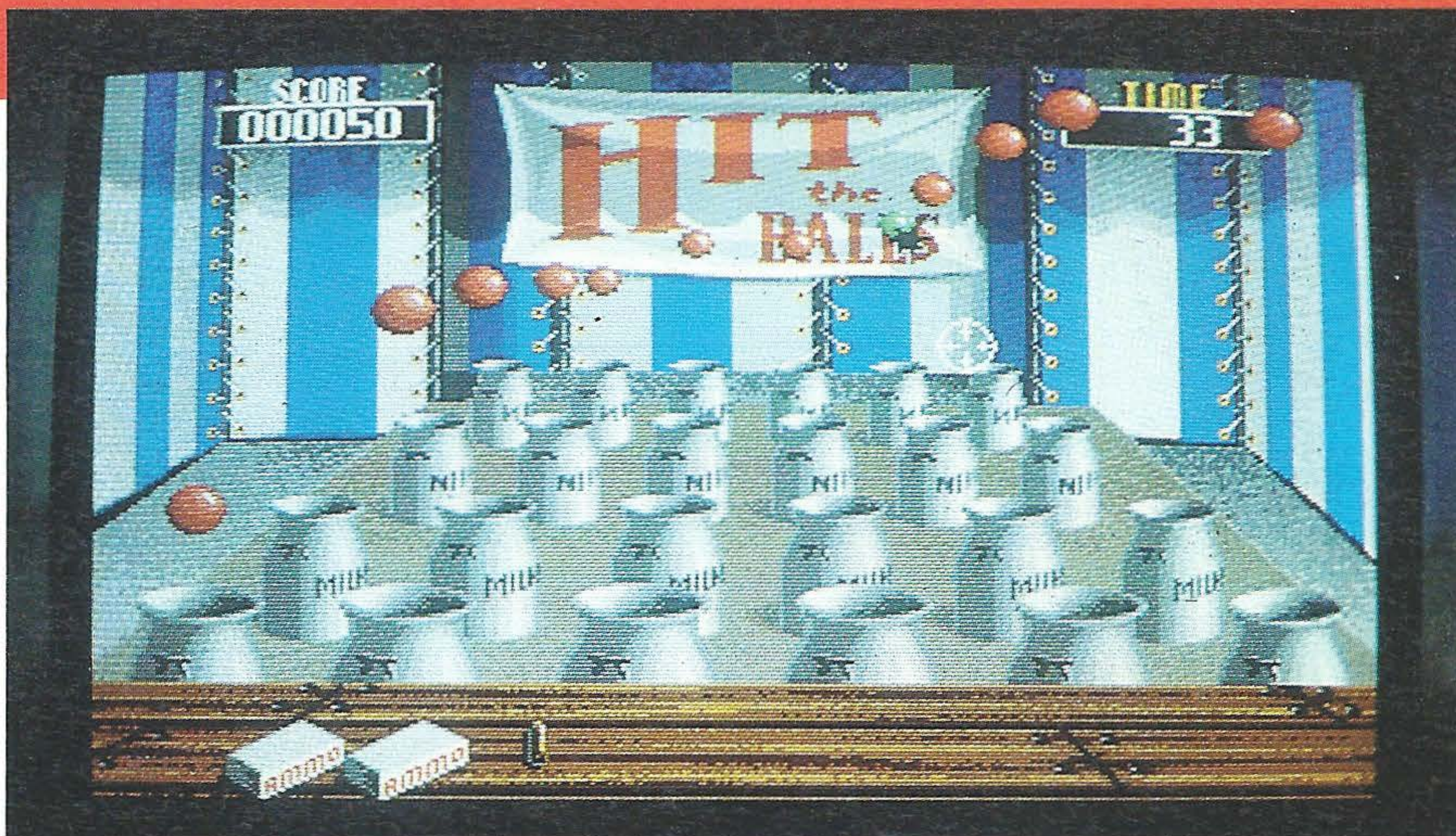
Che cosa si otterrebbe incrociando «Super Hang On» con «Winter Games»? Questa deve essere stata la domanda che ha spinto i programmatori della software house francese Coktel Vision a creare «Skidoo», il primo gioco di corsa nel quale il veicolo è dotato di pattini e cingoli al posto dei tradizionali pneumatici.
Se l'idea di partenza era buona, il risultato non è all'altezza delle aspettative: dal punto di vista grafico il gioco è appena discreto, mentre da quello della giocabilità risulta spaventosamente carente.
In «Skidoo» il giocatore è alla guida di una slitta a motore, e si aggira per una landa innevata gareggiando occasionalmente con altri corridori, o procurandosi il cibo sparando agli sfortunati cervi o ai daini che hanno la sfortuna di attraversare la sua strada (un'idea di dubbio gusto che non aiuterà certo la diffusione del programma tra gli amanti degli animali).
Controllare la motoslitta è molto difficile perché al minimo tocco del joystick vi sposterete in modo sproporzionato; ogni incontro con un ostacolo si risolve poi con un capitombolo del corridore e con alcuni ridicoli effetti sonori campionati, che nelle intenzioni dei programmatori avrebbero dovuto rappresentare le grida di dolore del protagonista, ma che somigliano più all'ansimare di un malato di tosse asinina.
La presentazione iniziale del gioco è forse la cosa più gradevole del programma.

Software Express

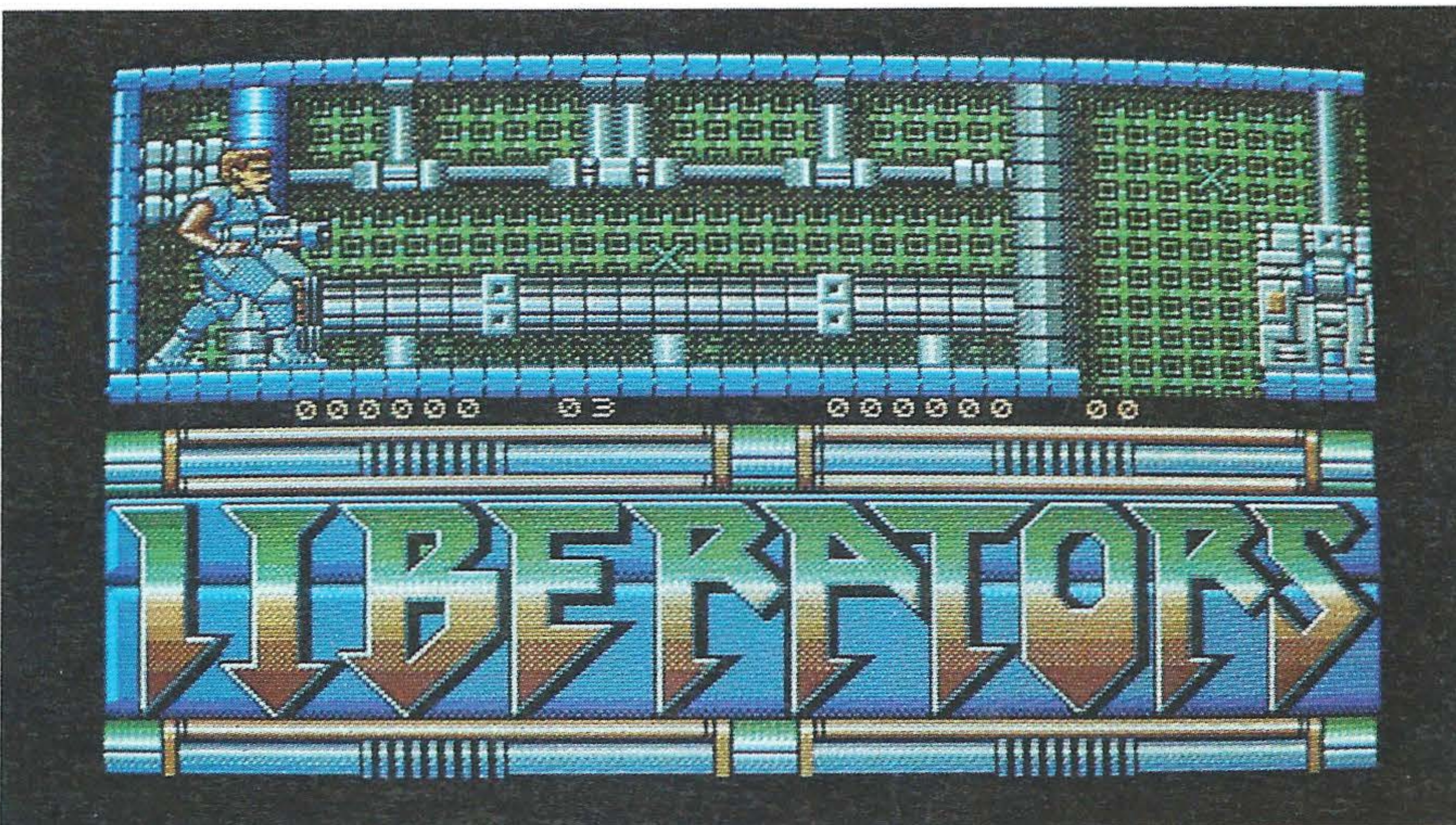
ONSLAUGHT

La palma di gioco graficamente più bello del mese spetta senz'ombra di dubbio a questo programma: la ricchezza e le varietà dei colori e la fluidità dei movimenti degli sprite sono davvero spettacolari e meritano di essere viste. «Onslaught» è un gioco arcade che mescola anche qualche elemento di strategia alla solita azione ed alla scontata violenza. Ambientato in uno strano medioevo barbarico, il programma vi vede rivestire i panni di un eroe guerriero alla testa di un gruppo di soldati che deve conquistare una regione sconfiggendo le truppe nemiche.
Dopo aver selezionato sulla mappa il territorio e la relativa armata da affrontare, l'azione diventa simile a quella di un tradizionale gioco di combattimento a scrolling orizzontale.
Armati inizialmente di un'ascia e rivestiti da una corazza, dovete fare polpette delle orde nemiche e raccogliere oggetti e bottino. Le armi di cui vi impadronite in battaglia possono essere utilizzate selezionandole con i tasti funzione.
Non c'è molto altro da dire, se non che l'azione è molto spettacolare: gli sprite sono dettagliatissimi e la quantità di colori, personaggi ed oggetti sullo schermo allo stesso tempo è tale che a volte ciò rende difficile capire contro chi o cosa si sta combattendo. Musiche ed effetti sonori sono allo stesso livello.
«Onslaught» piacerà soprattutto agli amanti dei platform game e dei giochi di combattimento che uniscono un po' di ragionamento al puro sforzo fisico con il joystick.

STAR BREAKER

Giochi come questi rappresentano veri e propri anacronismi: in un'epoca in cui i videogame tendono a diventare sempre più complessi, sofisticati e spettacolari, l'Atari dà alla luce un programma come «Star Breaker» che, pur non essendo intrinsecamente brutto, non possiede nessuna particolare dote in grado di elevarlo dalla massa.
Il modello al quale questo shoot'em-up a scrolling orizzontale si ispira è chiaramente il classico «Defender»: anche qui l'astronave comandata dal giocatore si sposta lungo un paesaggio lunare, sparando a tutto ciò che capita a tiro ed utilizzando occasionalmente una «smart bomb», che polverizza istantaneamente tutto ciò che appare sullo schermo in quel momento.
La grafica di «Defender» era velocissima ed essenziale; qui invece gli sprite sono molto più grandi e definiti, e l'animazione è tutto fuorché rapida. Far compiere un dietro-front alla propria astronave è impresa terribilmente frustrante, talmente lenta da dare l'impressione che lo scafo si stia spostando nella melassa piuttosto che nello spazio.
Un altro elemento nuovo è dato dall'introduzione di un limite ai colpi disponibili: le munizioni a disposizione sono limitate, ed occorre quindi riflettere prima di sparare all'impazzata, se non si vogliono sprecare preziosi proiettili.
La parte sonora è discreta, e la giocabilità appena sufficiente: come l'Atari possa ritenere di avere successo con «Star Breaker» rimane un mistero.

SIDE SHOW

Il filone dei giochi di ambientazione «circense» inaugurato da «Fiendish Freddy» ha un nuovo esponente in «Side Show», prodotto dall'americana ActionWare. Come i precedenti titoli della stessa software house («Capone», «Enforcer») anche «Side Show» può essere giocato utilizzando una pistola video (Light Gun) opzionale, acquistabile separatamente nei negozi statunitensi; i giocatori nostrani dovranno invece accontentarsi del solito mouse.
«Side Show» è un'antologia in tre dischetti di quei tradizionali giochi da baraccone tipici delle fiere paesane, tutti basati sul principio del tiro al bersaglio. Nelle varianti più semplici, le vittime della vostra arma saranno palloncini, anatre impagliate, orologi a cucù ed altri oggetti inanimati, mentre in alcuni casi la meccanica di gioco diventa più complessa.
In particolar modo, la sfida più divertente (e frustrante) consiste nel colpire un bersaglio collegato al sedile di un uomo sospeso su di una tanica d'acqua. Se riuscirete a fare centro, precipiterà nel serbatoio garantendovi un buon punteggio; naturalmente, egli farà di tutto per impedirvelo coprendo i bersagli prima che possiate prendere bene la mira.
Una caratteristica inusuale di «Side Show» riguarda proprio questa sezione del gioco: è infatti possibile sostituire, al volto del personaggio da far tuffare suo malgrado, quello di un amico o di un parente, dopo averlo disegnato o digitalizzato con qualche programma grafico adatto. In questo modo il coinvolgimento, e la soddisfazione in caso di successo, aumentano notevolmente.
«Side Show» è un gioco realizzato con molta cura, che presenta però il non lieve handicap di essere soggetto ad un precoce invecchiamento, una volta passata l'ebbrezza della novità iniziale.

LIBERATORS

La Exocet ha realizzato un curioso miscuglio di arcade-adventure e shoot'em-up di ambientazione spaziale con questo «Liberators»: l'azione iniziale del gioco vede come protagonista un rude astronauta armato di disintegratore, che si aggira per i corridoi di quella che sembra essere una stazione spaziale, eliminando i robot e le trappole nascoste lungo il percorso, in perfetto stile «Obliterator».
Non appena viene raggiunta un'uscita, la prospettiva cambia, ed il gioco si tramuta in frenetico spara-e-fuggi stile «Xenon», con scorrimento orizzontale visto da sopra.
Graficamente, entrambe le sezioni sono realizzate con molta cura: l'animazione dello sprite che rappresenta il protagonista è molto curata, come pure quella dei movimenti delle astronavi nella parte arcade. La giocabilità è buona, ed il livello di difficoltà è giustamente equilibrato in modo da risultare adatto sia ai principianti che ai più smaliziati.
Nonostante tutte queste doti, «Liberators» non riesce però a coinvolgere granché il giocatore, forse causa la sua mancanza di originalità; tutto ha lo stesso sapore di «già visto», ed il meccanismo di gioco piuttosto scontato non contribuisce certo a risollevare le sorti del programma.

Software Express

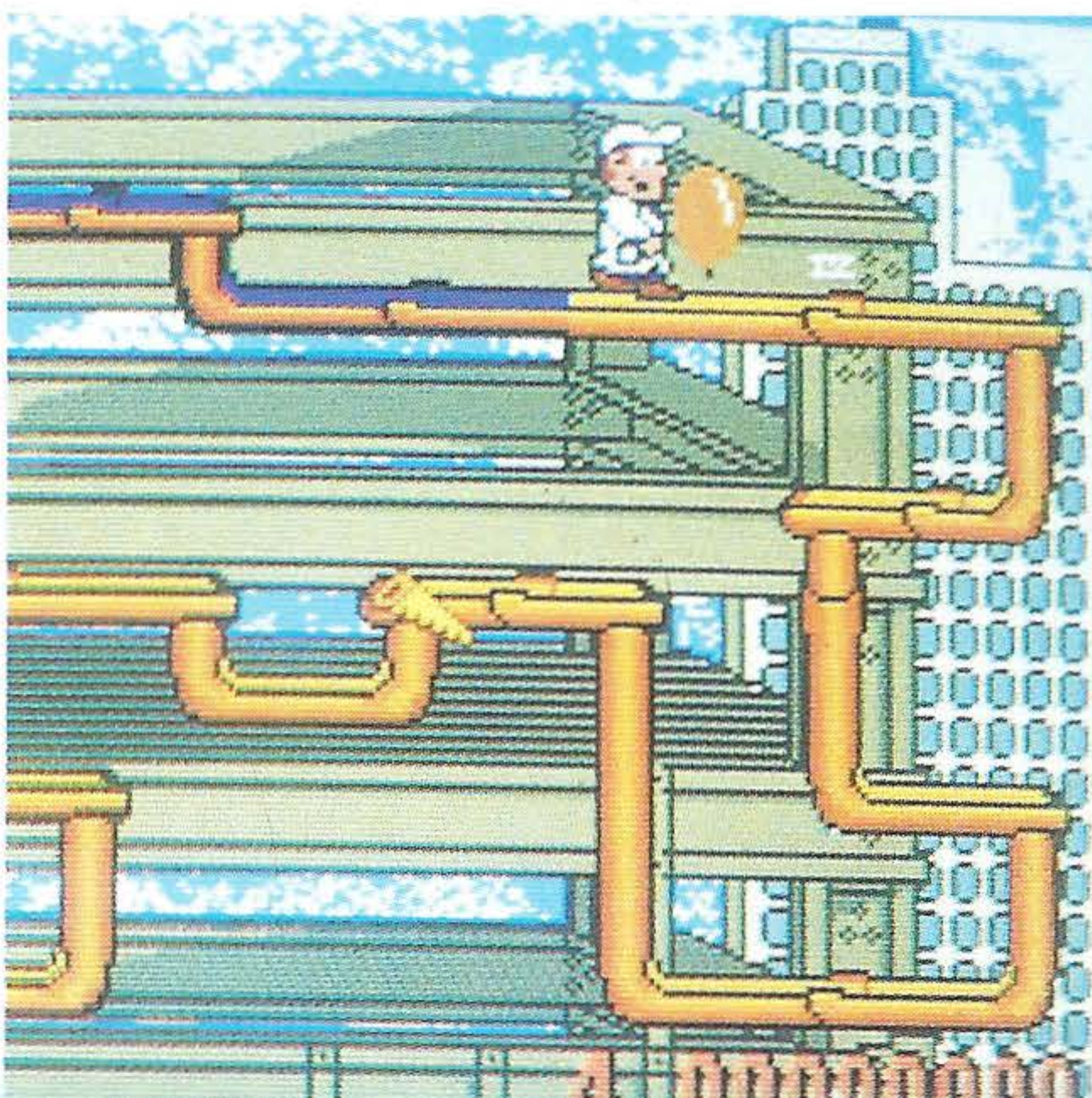
WIZMO

Distribuito dalla Kingsoft e proveniente dai freddi climi della Svezia arriva «Wizmo», un arcade-adventure di genere abbastanza insolito per Amiga.
La trama della vicenda è piuttosto banale, anche se ciò non ha grande importanza: il vostro pacifico mondo è stato invaso da un malvagio signore delle tenebre proveniente da un'altra dimensione e soltanto voi, quale ultimo mago rimasto sul pianeta, siete in grado di fermare la sua avanzata.
Per ricacciare indietro l'invasore occorre ritrovare l'incantesimo della Luce, che le leggende narrano essere nascosto nelle profondità delle caverne. Quindi, armati soltanto delle vostre arti magiche e di riflessi pronti, dovrete avventurarvi per i tunnel sotterranei saltando su e giù da piattaforme in movimento, percorrendo scale e corridoi, raccogliendo chiavi ed incantesimi, attraversando porte e teletrasportatori, fino a raggiungere l'oggetto della vostra ricerca.
Non manca, naturalmente, il tradizionale assortimento di mostri, il cui contatto ha effetti deleteri sul livello della vostra energia.
Potete reintegrare le forze perdute grazie ad appositi globi luminosi, e difendervi dai nemici con gli incantesimi, tenendo presente che il numero massimo di oggetti e sortilegi trasportabili allo stesso tempo è cinque.
«Wizmo» è un gioco insolito poiché, rifacendosi ai modelli collaudati su computer ad 8 bit, si basa soprattutto sulla trama e sulla giocabilità, piuttosto che sulla grafica (in effetti molto poco spettacolare).
Per questa ragione non riscuoterà forse un grandissimo successo, ma risulterà sicuramente più gradito a chi con un gioco vuole solo divertirsi, e non farsi stupire da effetti speciali e colori ultravivaci.

COMMANDO

La Elite va per una volta controcorrente, in un momento in cui tutte le software house fanno a gara per convertire su Amiga alla velocità della luce gli ultimi successi arcade.
«Commando», originariamente creato dalla Capcom, spopolava in tutte le sale giochi, e sugli schermi dei C64 di tutto il mondo, ben quattro anni fa. È valsa la pena di attendere tanto tempo per averne una versione Amiga?
La risposta è: francamente no. «Commando» sarebbe stato un sicuro hit qualche anno fa, ma adesso non può certo competere con la più agguerrita concorrenza rappresentata da analoghi, e migliori, programmi come «Dogs of War» (della stessa Elite!).
Il lavoro di conversione è stato, ad onor del vero, impeccabile, ed il gioco è pressoché identico alla versione arcade; ma soltanto i nostalgici non potranno fare a meno di acquistare questo programma.
La meccanica, per chi non se la ricordasse, è molto semplice: nei panni di un soldato armato di mitra e granate, dovete farvi strada attraverso quattro livelli a scrolling verticale evitando i proiettili ed il contatto con i nemici, e sparando a tutto quello che vedete muoversi.
Al termine di ogni livello dovete impadronirvi dell'installazione nemica uccidendone tutti gli occupanti.
Potete raccogliere bombe a mano lungo la strada, e ottenere bonus uccidendo il comandante nemico nel finale di ogni livello, o salvando prigionieri prima che il plotone di esecuzione compia la sua opera.
La giocabilità è ottima, ma la grafica è piuttosto mediocre per questi tempi, e l'originalità pressoché nulla.
Se solo la Elite lo avesse distribuito un paio di anni fa...

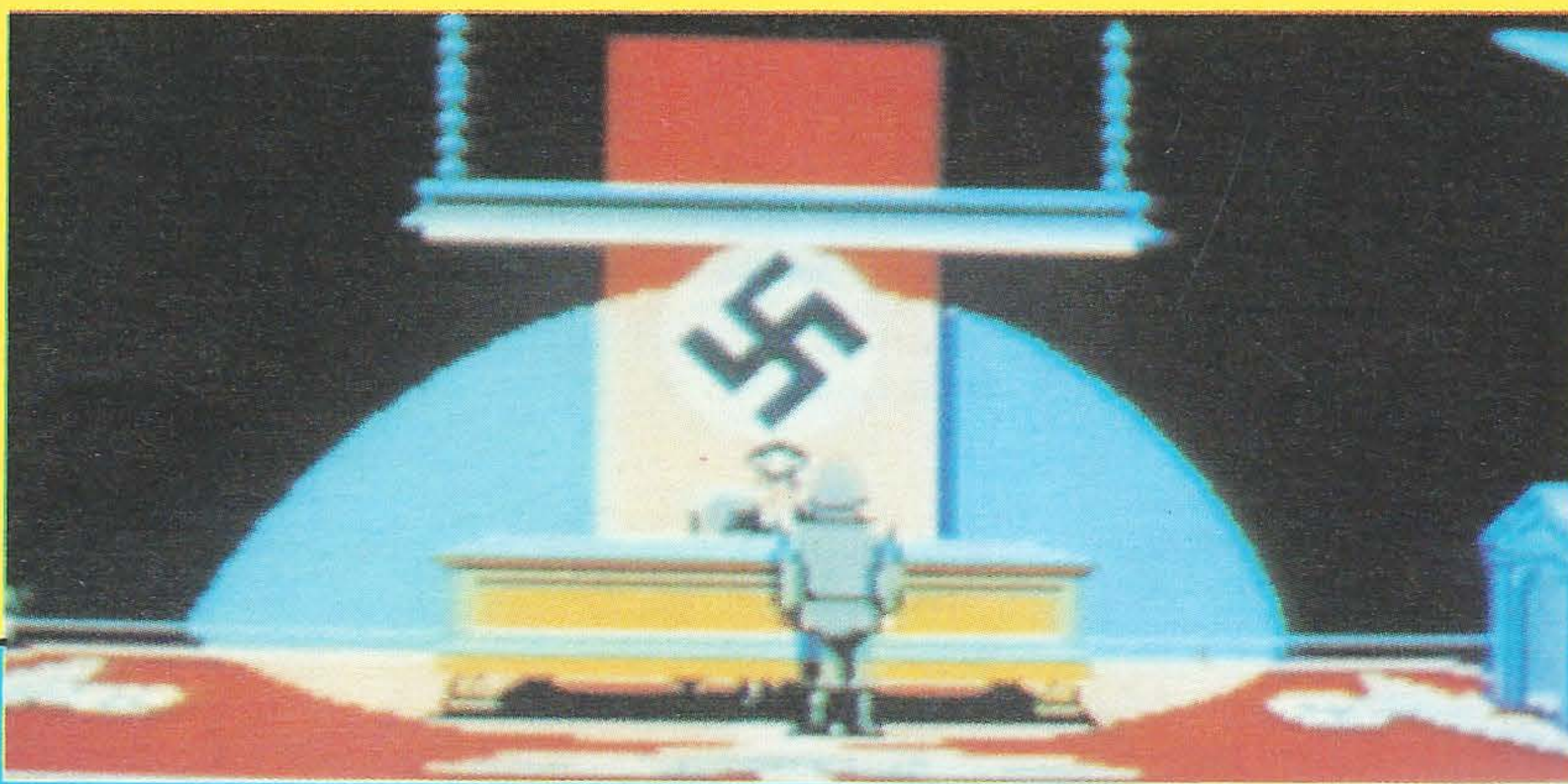
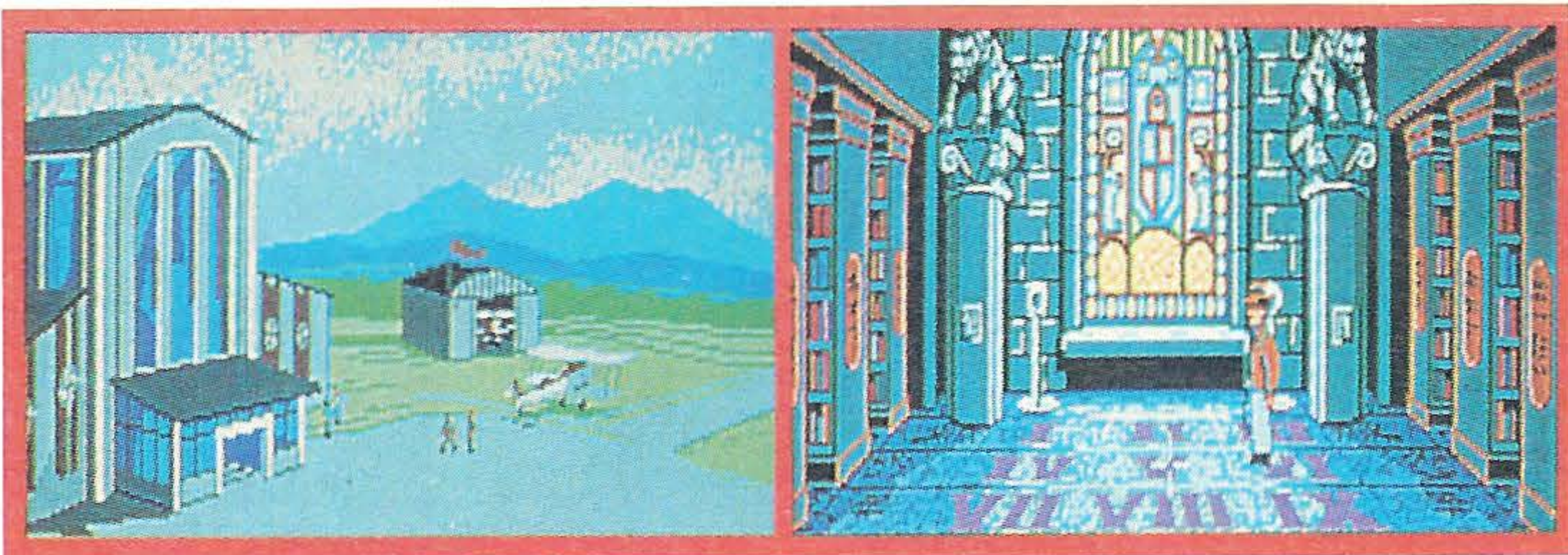
PIPELINE

Capita spesso, purtroppo, che le conversioni Amiga di videogame arcade non siano all'altezza della versione originale, causa le limitazioni del computer. Accade molto più raramente, invece, che lo stesso peggioramento nella qualità si verifichi convertendo un programma originariamente apparso su un home-computer ad 8 bit.
È il caso di «Pipeline», uno tra i più divertenti e giocabili videogiochi creati per il Commodore 64; la versione Amiga, incredibile ma vero, è inferiore a quella ad 8 bit sotto tutti i punti di vista, non escluso quello della grafica.
La trama della vicenda è praticamente l'unico punto in comune delle due versioni: il giocatore impersona un omino in tuta che cammina su di un tubo nel quale scorre lentamente un liquido oleoso. La sua missione consiste nel far affluire all'estremità della conduttura la maggior quantità di liquido possibile, impedendo alle numerose creature che appaiono casualmente di tagliare il tubo o di arrestare il passaggio dell'olio. Per riparare i danni al condotto, il giocatore può ricorrere a due operai che lo seguono lungo il percorso: basta posizionarne uno sopra il punto danneggiato, e il brav'uomo si metterà automaticamente all'opera.
Ogni contatto con i nemici è fatale per il giocatore ed i suoi aiutanti: l'azione diventa quindi subito un frenetico inseguimento lungo il tubo, con spostamenti continui per sparare alle creature, andare a riparare i danni e contemporaneamente evitare di essere toccati.
Gli sprite della versione Amiga sono disegnati male ed animati peggio, gli sfondi sono illustrati con scarso impegno e colori sgradevoli, la musica dà sui nervi dopo qualche minuto e la routine di collisione degli sprite funziona in maniera incomprensibile, impedendo al giocatore di capire se i suoi proiettili saranno o no in grado di eliminare i nemici.
Solo chi non conosceva «Pipeline» nella sua precedente incarnazione può trovare accettabile questa versione: chiunque lo abbia già giocato su un C64 non resisterà a lungo vedendo come è stato ridotto nel passaggio ad Amiga, e correrà a rispolverare il suo vecchio computer per superare lo shock.

MEGA GAMES
di VERTIGO

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

La terza parte delle avventure di Indiana Jones e di suo padre Henry è diventata un'adventure game, prodotto dalla Lucasfilm, che sfrutta un formato simile a quello già collaudato con successo in precedenti giochi come «Zak Mc Kraken» o «Maniac Mansion». La trama del gioco segue molto fedelmente quella del film, con qualche ovvia variazione; chi ha avuto occasione di vederlo al cinema, sarà comunque avvantaggiato poiché la soluzione di molti degli enigmi dell'avventura è simile a quella mostrata nella pellicola.
Lo scopo è recuperare il Santo Graal, la leggendaria coppa usata da Gesù durante l'ultima cena, prima che cada nelle mani dei nazisti. Per portare a termine la missione, Indy deve avvalersi dell'aiuto di suo padre, un famoso archeologo rapito dai nazisti di Hitler.

IN AMERICA

Il gioco inizia al Barnett College, nel 1938, al quale siete appena tornati dopo il recupero della croce di Coronado. Marcus Brody (il collega di Indiana Jones, interpretato nel film da Denholm Elliot) ha bisogno di voi per alcune traduzioni, che dovrete dargli aprendo il vostro libretto di appunti.
Localizzate la stanza con gli armadietti e cambiatevi, togliendovi i vestiti bagnati ed indossando un abito nuovo; esplorate la scuola, ed in particolare la palestra, poi tornate allo spogliatoio. Uscendone, indosserete un completo da boxeur e sarete trasportati sul ring, dove dovrete affrontare un muscoloso allenatore. Potete selezionare la difficoltà dell'incontro mediante la frase da dire all'allenatore, scegliendola tra le tre che appariranno.
Dopo il combattimento, tornate allo spogliatoio ed indossate il vostro abito; uscite e recatevi nel vostro ufficio, dove una folla di studenti inferociti vi sta aspettando bloccando l'ingresso. Calmateli dicendo loro che troverete un metodo per risolvere la situazione, poi ordinate alla vostra segretaria Irene di fare una lista con i nomi degli studenti, spiegando che li riceverete uno alla volta nel vostro ufficio. A questo punto vi permetteranno di passare ed entrerete nella stanza.
Esaminate tutti gli oggetti sul vostro tavolo finché non vedete un pacchetto; prendetelo ed uscite dalla finestra. Due uomini vi staranno aspettando per portarvi a New York, dove il losco collezionista d'arte Donovan vi sta aspettando per incaricarvi di recuperare il Santo Graal.
Una volta tornati alla scuola, recatevi a casa di vostro padre (usate il comando «Travel»

seguito dalla destinazione «Henry's house»). Noterete che la casa è stata perquisita, e che Henry è scomparso: andate in camera da letto, prendete dalla parete il dipinto raffigurante la coppa e staccate il pezzetto di nastro adesivo che è incollato sul retro.
Tornate al college, rientrate nel vostro ufficio dalla finestra e prendete dallo scaffale il vaso di solvente, nel quale metterete il nastro. All'interno è nascosta una piccola chiave, che dovrete utilizzare a casa di vostro padre. Recatevi quindi nuovamente laggiù e cercate il tavolo con la pianta appoggiata sulla tovaglia.
Rimuovete entrambi gli oggetti ed usate la chiave per aprire la cassa che è sotto il tavolo; prendete poi il libretto che vi è contenuto, il diario del Graal. A questo punto il vostro compito negli Stati Uniti è terminato, e potete recarvi a Venezia.

LE CATACOMBE

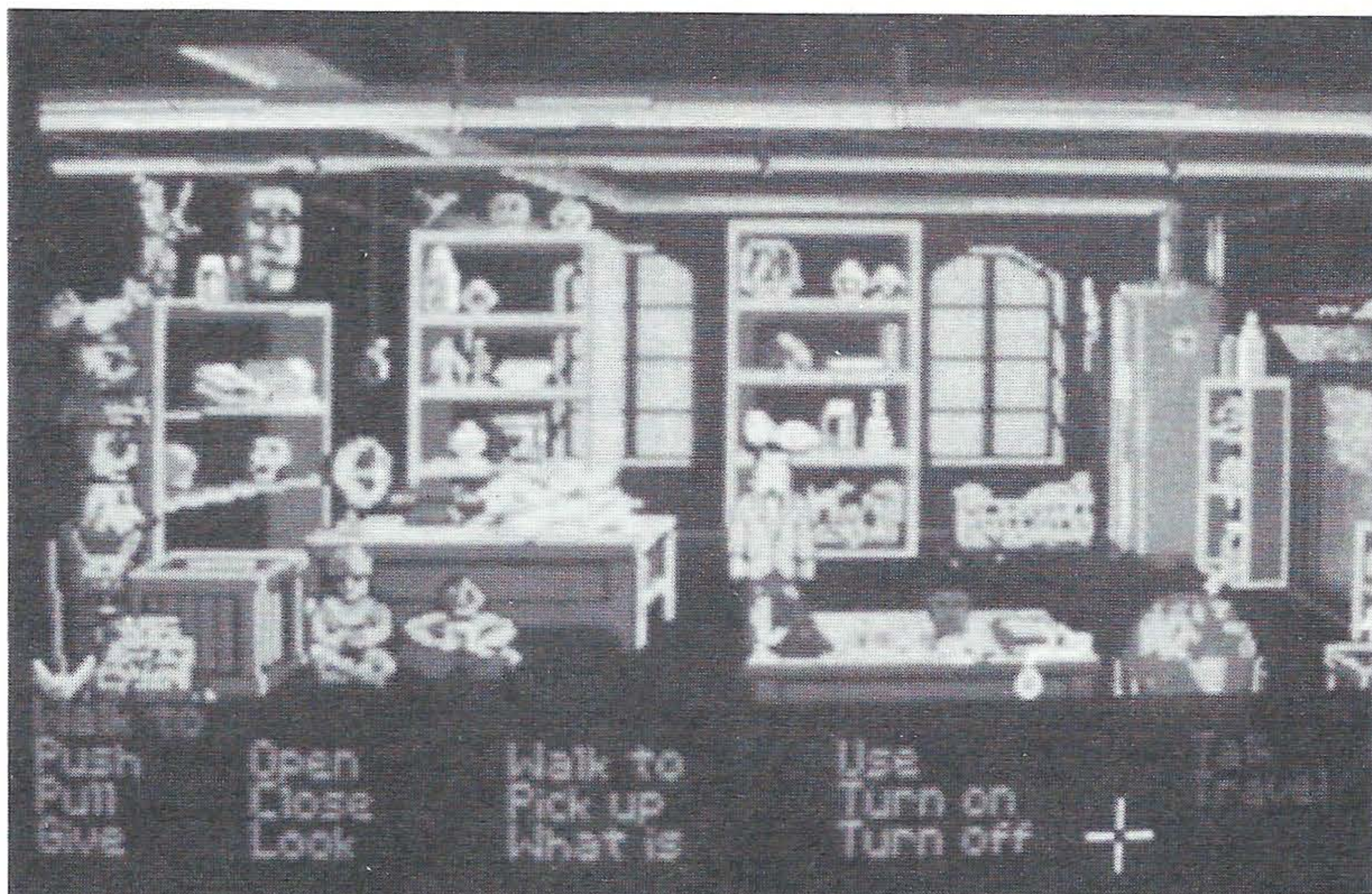
Una volta giunti a Venezia, dovete recarvi alla biblioteca e prendere tre libri: «Mein Kampf» (l'autobiografia di Adolf Hitler!), «How to fly a biplane» (Come si pilota un biplano) e «Secret of the Roman Catacombs» (I segreti delle catacombe romane).
Leggete il diario del Graal: noterete l'immagine di una vetrata antica. Cercate la stessa vetrata nella biblioteca, non prima però di aver preso il cordone rosso ed il palo metallico che delimitano il passaggio.
Leggete nuovamente il diario ed annotatevi la scritta riportata (può essere ad esempio «Il primo a destra» o «Il terzo a sinistra»; è variabile in ogni partita): essa si riferisce alla posizione delle colonne dietro di voi. Quindi, andate alla colonna di destra o di sinistra a seconda di quanto riportato sul diario.
Esaminate ora l'iscrizione ed annotatevi la cifra corrispondente alla posizione citata nella scritta sul diario: se la frase dice, per esempio, «Il secondo a destra», fa riferimento alla seconda cifra romana

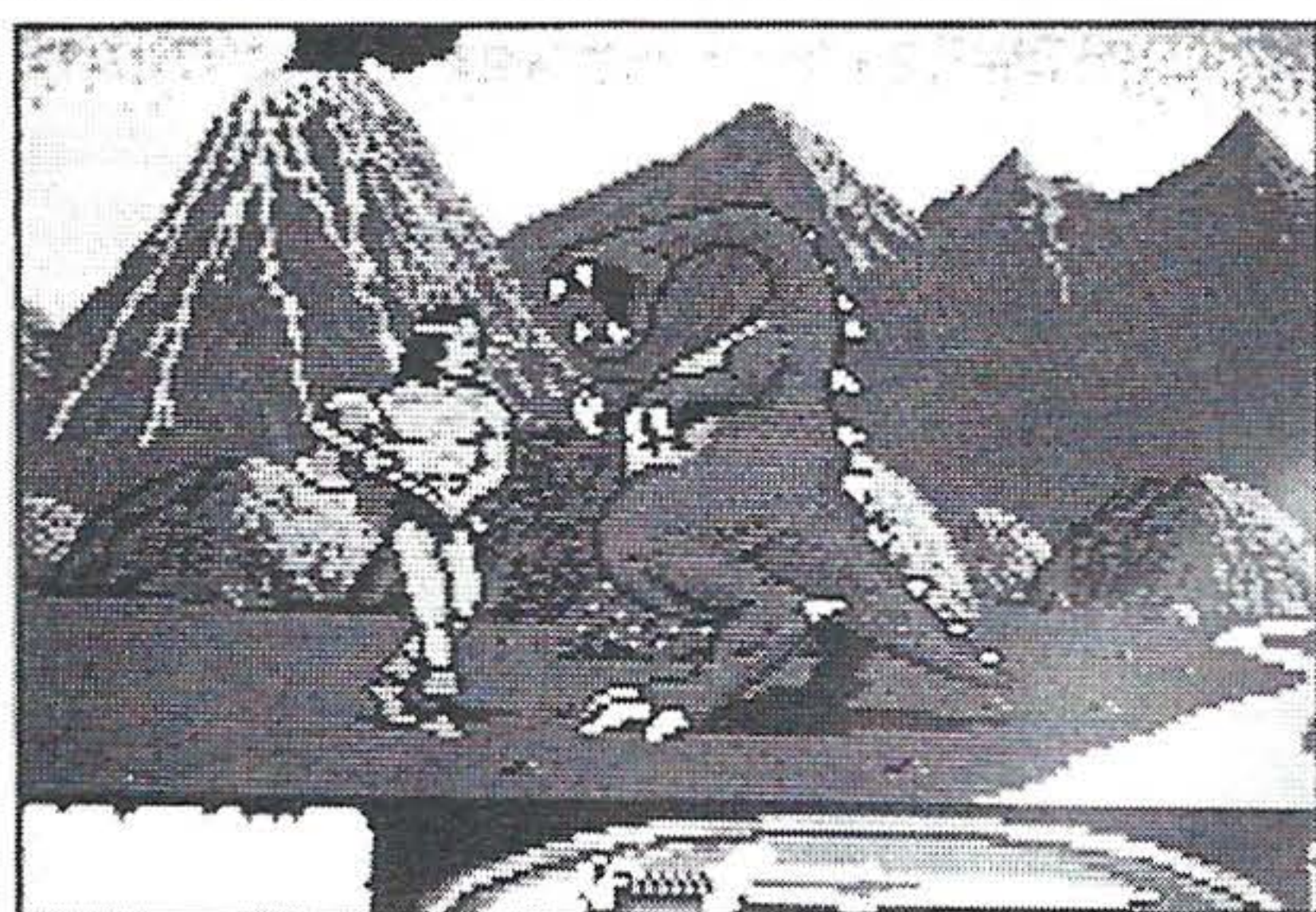
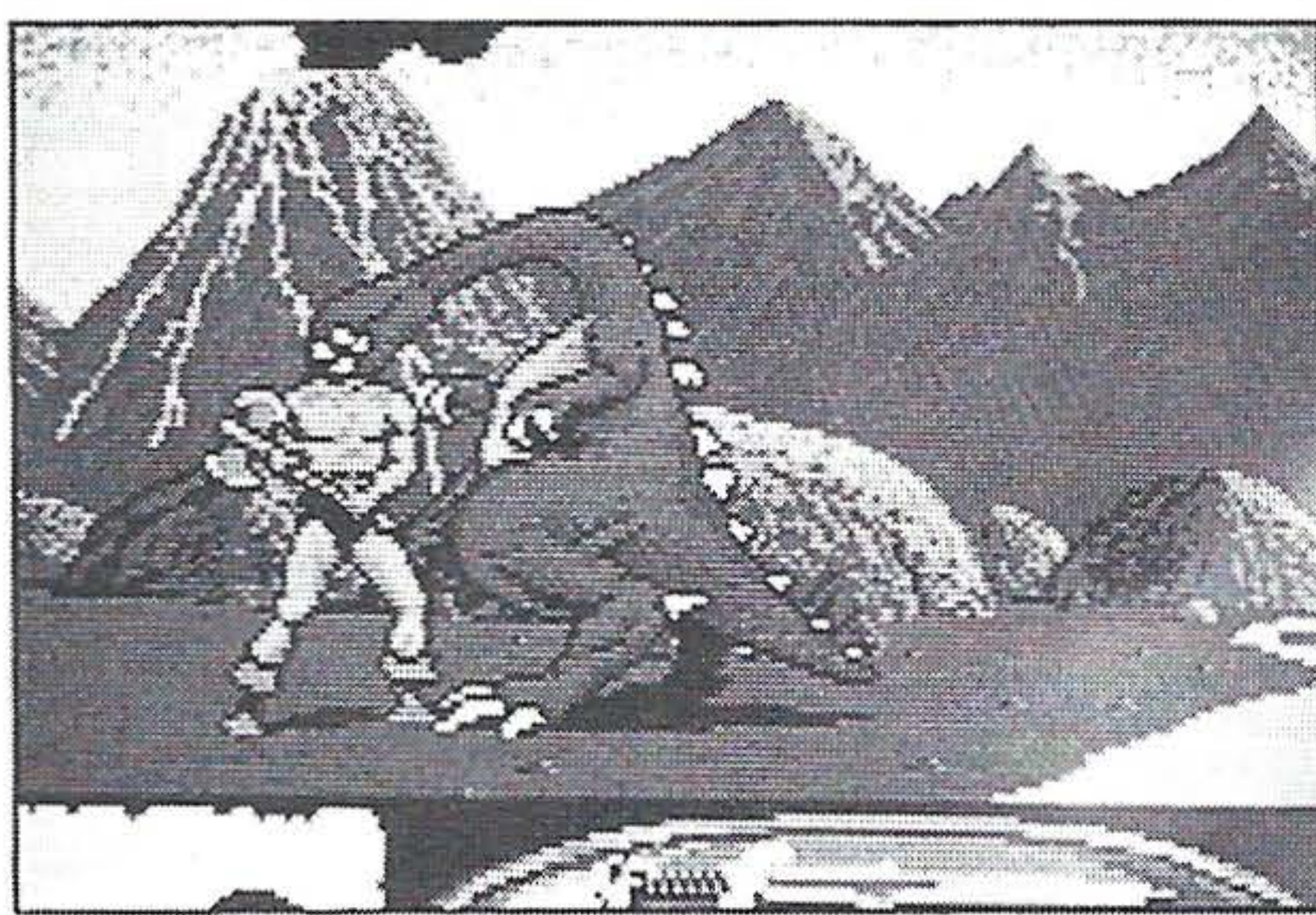
BARBARIAN II
(The Dungeon of Drax)

Drax, il perfido mago sconfitto nel finale di «Barbarian», si annida nelle segrete sotterranee del suo castello, tramando contro la pace e la tranquillità del regno. Il vostro compito è fermarlo prima che possa compiere altri danni, raggiungendo il luogo in cui si nasconde e uccidendolo.
I livelli da attraversare sono quattro: le Terre Desolate (The Wasteland), le Caverne (The Caverns), i Sotterranei (The Dungeons) ed infine il Santuario di Drax (The Inner Sanctuum of Drax). Ciascuno dei primi tre livelli è costituito da un labirinto di circa una trentina di locazioni; grazie alle nostra mappe, non dovrebbe risultare troppo difficile orientarsi e trovare la strada giusta per raggiungere i necessari oggetti da recuperare.

GLI OGGETTI MAGICI

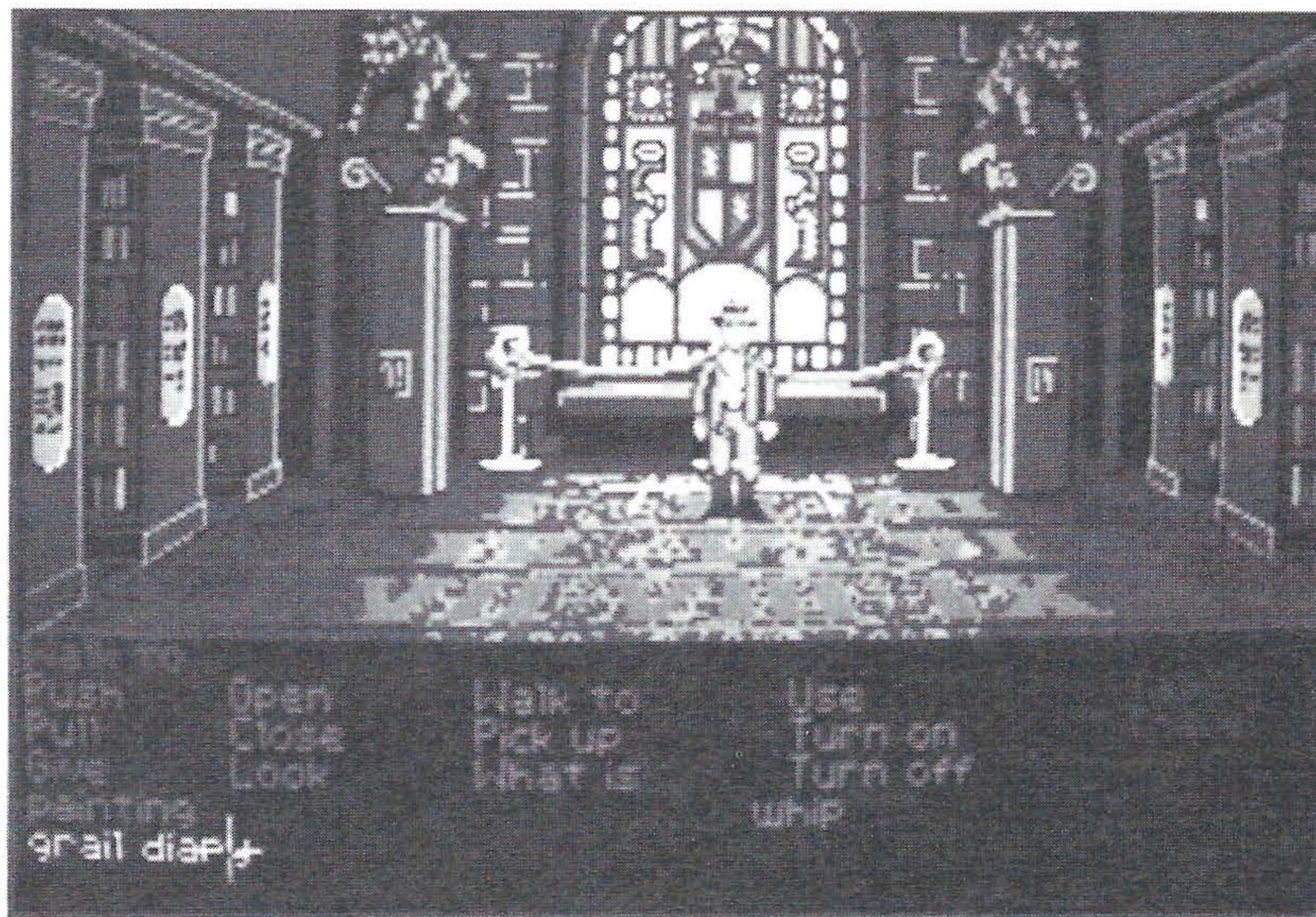
Disseminati qua e là sono infatti sei oggetti magici: l'ascia, che

dell'iscrizione sulla colonna di destra.
Spostatevi sulla lastra di pietra del pavimento che reca impressa la stessa cifra in numeri romani che avete appena scoperto, e fracassatela con il palo di metallo.
Dovreste ritrovarvi in una stanza sotterranea con tre uscite, se avete fatto bene i vostri conti.
Leggete il libro sulle catacombe romane, con particolare attenzione alla piantina che vi servirà per orientarvi.
Cercate la stanza con i due scheletri sulla parete ad est, e prendete il gancio dal braccio dello scheletro di destra.
Continuate ad andare ad est fino a quando non trovate una fognatura con un tombino sul soffitto; arrampicatevi ed uscite dalla fogna, poi prendete la bottiglia dal tavolo al quale sono seduti i due fidanzati e tornate nelle catacombe da dove siete venuti, dopo aver riempito la bottiglia alla fontana.

LA TORCIA

Localizzate la stanza con la torcia e versateci l'acqua per ammorbidire il fango e staccarla dal muro. Tirando la torcia, farete un ruzzolone: rialzatevi, andate verso est fino a quando non trovate una stanza con un tappo e dell'acqua che gocciola.
Continuate ad andare ad est e leggete le iscrizioni incise sulla parete, annotandole su di un

incrementa la vostra energia; il globo, che vi protegge dalla magia di Drax; la pozione, che aumenta la vostra resistenza; la chiave, che apre tutte le porte; lo scudo, che vi preserva dal fuoco dei demoni; e il gioiello, che serve per sconfiggere l'idolo vivente del quarto livello.
Per non perdere la strada, ricordate che l'orientamento di ogni stanza è diverso, e che il punto di vista dello schermo varia in relazione alla direzione dalla quale siete entrati.
Aiutatevi con la spada visualizzata nella metà dello schermo, che funge da bussola: la sua punta è sempre rivolta verso nord.
Quando sarete prossimi all'uscita di un livello, l'indicatore sullo schermo comincerà a lampeggiare per avvertirvi: siate certi di aver preso tutti gli oggetti disponibili prima di andarvene.
Lungo il percorso sono disseminati anche vari teschi: ognuno di essi rappresenta, se raccolto, una vita in più, quindi cercate di accumularne il più possibile.

LE MOSSE

In ognuno dei primi tre livelli dovrete affrontare sei diversi tipi di mostro, ognuno dei quali richiede un particolare colpo per essere ucciso. Ecco l'elenco delle mosse ottenibili tramite il joystick:
Senza premere il tasto del joystick premuto:
Su = per correre
Giù = per girarsi
Destra = per camminare all'indietro
Sinistra = per camminare in avanti
In basso a destra o a sinistra = per passare da un porta
Con il tasto del joystick premuto:
Su = colpo alla testa, oppure salto se stavate correndo
Giù = colpo basso
Destra = calcio
Sinistra = colpo al collo
Il salto non è tra le mosse più semplici, ma occorre imparare a calibrarlo bene in quanto tutti i livelli sono pieni di pozzi e di torrenti di melma colorata il cui contatto è letale.
Nella maggior parte dei casi dovete saltare correndo, ma attenzione: non saltate mai se dall'altra parte c'è un mostro che vi aspetta; rimbalzereste all'indietro verso la morte certa.
Uscite dallo schermo e rientrate immediatamente, poi correte subito e saltate l'ostacolo prima che il mostro abbia tempo di avvicinarsi. Eliminate quindi l'avversario senza che abbia la possibilità di spingervi indietro.
Saltando i pozzi, vi potrà capitare di atterrare proprio sul limite e di ondeggiare pericolosamente all'indietro. Per

INDIANA JONES

foglietto poiché vi saranno utili più avanti.
Uscite, infilate il gancio nel tappo ed usate la vostra frusta per tirarlo. Salite con la scala e vi ritroverete in una stanza con dell'acqua;. andate a destra e, in uno dei locali, vedrete uno strano macchinario. Usate il cordone rosso per aggiustarlo e girate la ruota a destra per attivarlo. Dovrete poi esplorare fino a quando non trovate una stanza con tre statue dorate vicino ad una porta; leggendo il diario, dovete scoprire l'ordine esatto in cui le statue dovranno essere premute e ripeterlo per aprire la porta, oltre la quale c'è un ponte. Se avete riparato correttamente il macchinario, il ponte sarà abbassato e potrete passare.
Prima o poi, nelle catacombe, troverete anche un gruppo di teschi che giace su un piano: ancora una volta, leggete il diario e scoprite la corretta sequenza per spingere i teschi ed aprire la porta, facendo attenzione al fatto che, guardando il disegno, dovete invertire la destra e la sinistra. Una volta aperta la porta (si spera!), scendete le scale e troverete la tomba del cavaliere. Aprite la cassa ed esaminatela, poi andate alla grata di destra e tirate il lucchetto arrugginito che la chiude.
Avete acquisito sufficienti informazioni: uscite quindi dalle catacombe attraverso il tombino e recatevi in Germania, al Castello Brunwald, per salvare vostro padre Henry.

IL SALVATAGGIO

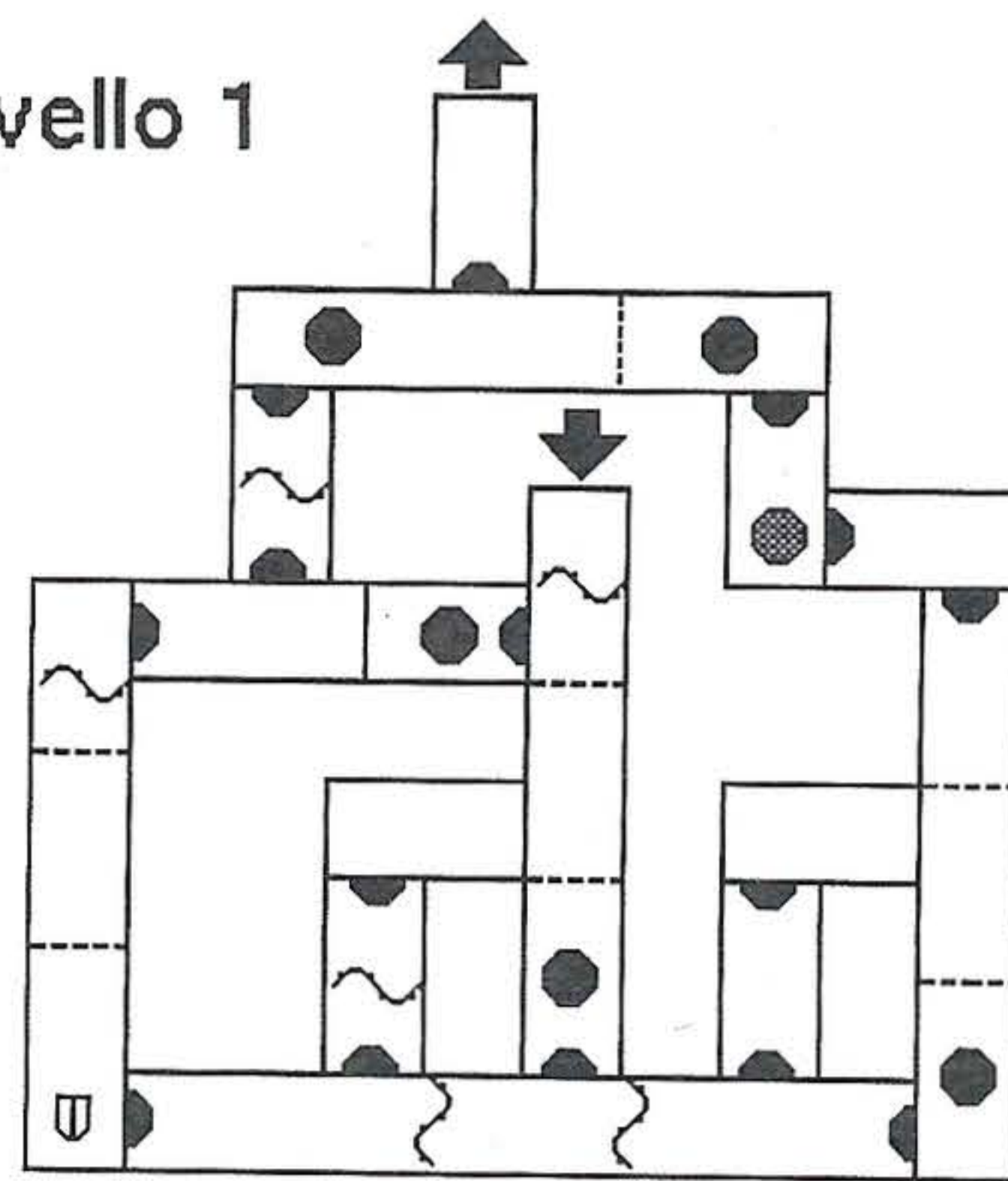
Entrate nel castello e dite al maggiordomo che siete Lord Robert McFalfa e che desiderate esaminare gli antichi arazzi appesi alle pareti; la frase da scegliere per rivolgersi al maggiordomo è «This castle do hae tapestries, do ye not?». Poi colpitelo, toglietelo di mezzo ed andate a destra, quindi in basso, nel ripostiglio; prendete l'uniforme da inserviente ed uscite.
Dite alla guardia che troverete fuori dalla stanza che siete venuti per parlare con il prigioniero, che siete stati mandati da Dietrich e che vi servono le sue informazioni; quindi andate verso nord e dite al nazista vicino alle scale che vendete giubbotti e che avete il permesso; vendetegli la giacca per 15 marchi, salite per le scale e cercate la stanza che contiene una cassa.
Apritela, prendete i 50 marchi che contiene ed indossate l'uniforme; uscite, andate dalla prima guardia sul secondo piano e dategli il dipinto (lo avete ancora, vero?).
Dirigetevi verso est e cercate una stanza contenente un'altra cassa,

BARBARIAN II

evitare di cadere, muovete furiosamente il joystick verso destra e sinistra e, con un po' di fortuna, recupererete l'equilibrio.
Passiamo ora ad esaminare tutte le creature che abitano i primi tre livelli di «Barbarian II», per scoprire come eliminarle facilmente.

PRIMO LIVELLO

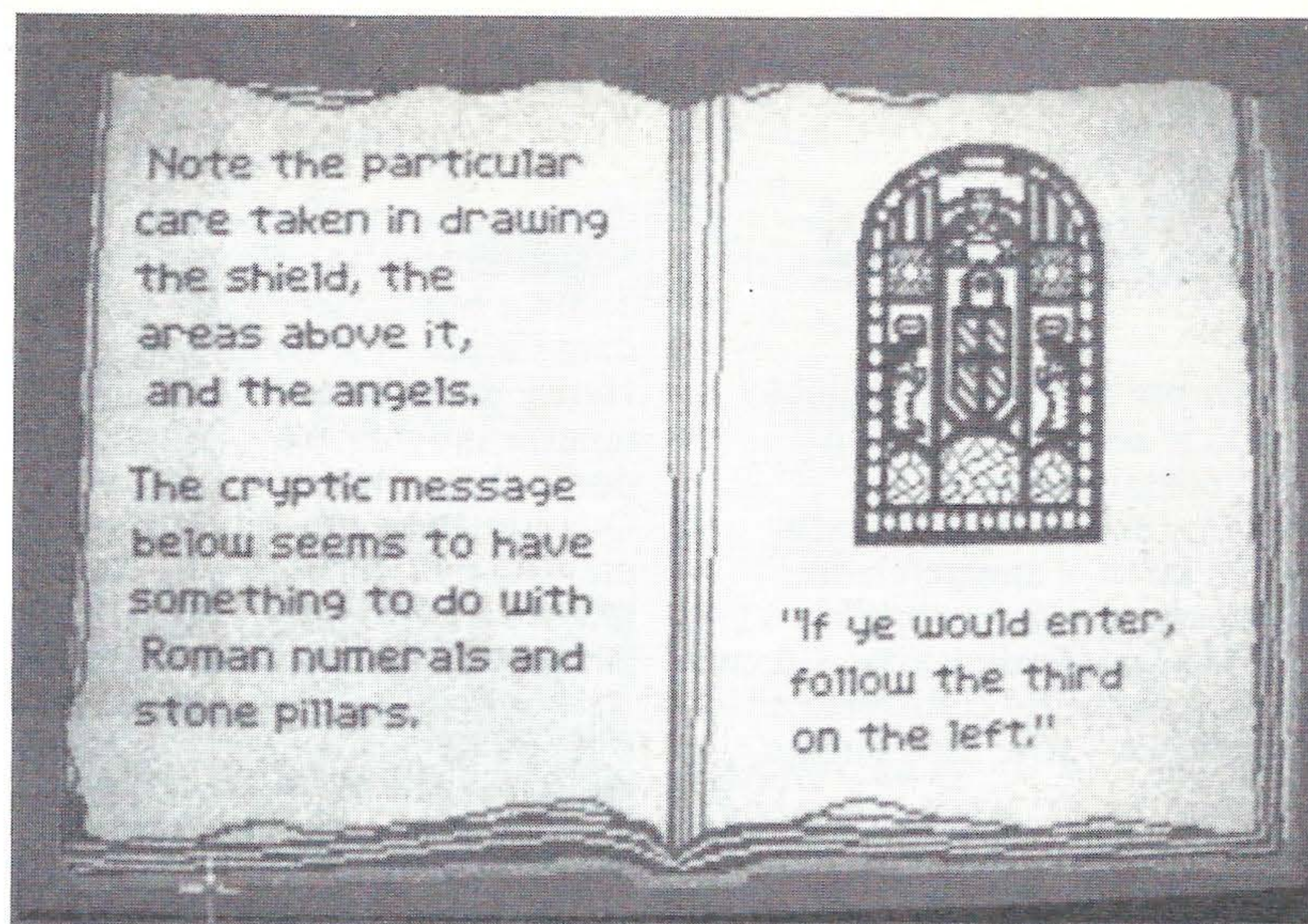
Stabbers: sono i mostri più facili, spesso si possono saltare senza bisogno di ucciderli. Se proprio è necessario, usate un calcio e poi un colpo basso.
Saurian Beasts: i più temibili, sempre pronti a staccarvi la testa con un morso se abbassate la guardia. Tenetevi perciò sempre a testa bassa, in ginocchio, e colpite in basso.
Uomini di Neanderthal: due colpi bassi per farli indietreggiare ed un colpo al collo sono sufficienti per decapitarli.
Floaters: anche contro di loro il colpo basso è il più efficace.
Apes: gli scimmioni sono eliminabili ripetendo la stessa sequenza di colpi (colpo basso, calcio, colpo basso, calcio, etc.).
Mutant Chickens: i «polli mutanti», nonostante il nome e l'aspetto, sono avversari pericolosi in virtù dei loro movimenti irregolari e del loro becco. Continuate a colpirli in basso per sfiancarli e, quando abbassano la guardia, tagliateli in due con un colpo alla testa.

Livello 1

SECONDO LIVELLO

Orc Guards: il colpo migliore contro questi mostri è quello alla testa, ma se dovessero intrappolarvi in un angolo liberatevene a suon di calci.
Quando cercano di infilzarvi, eseguite un colpo basso e

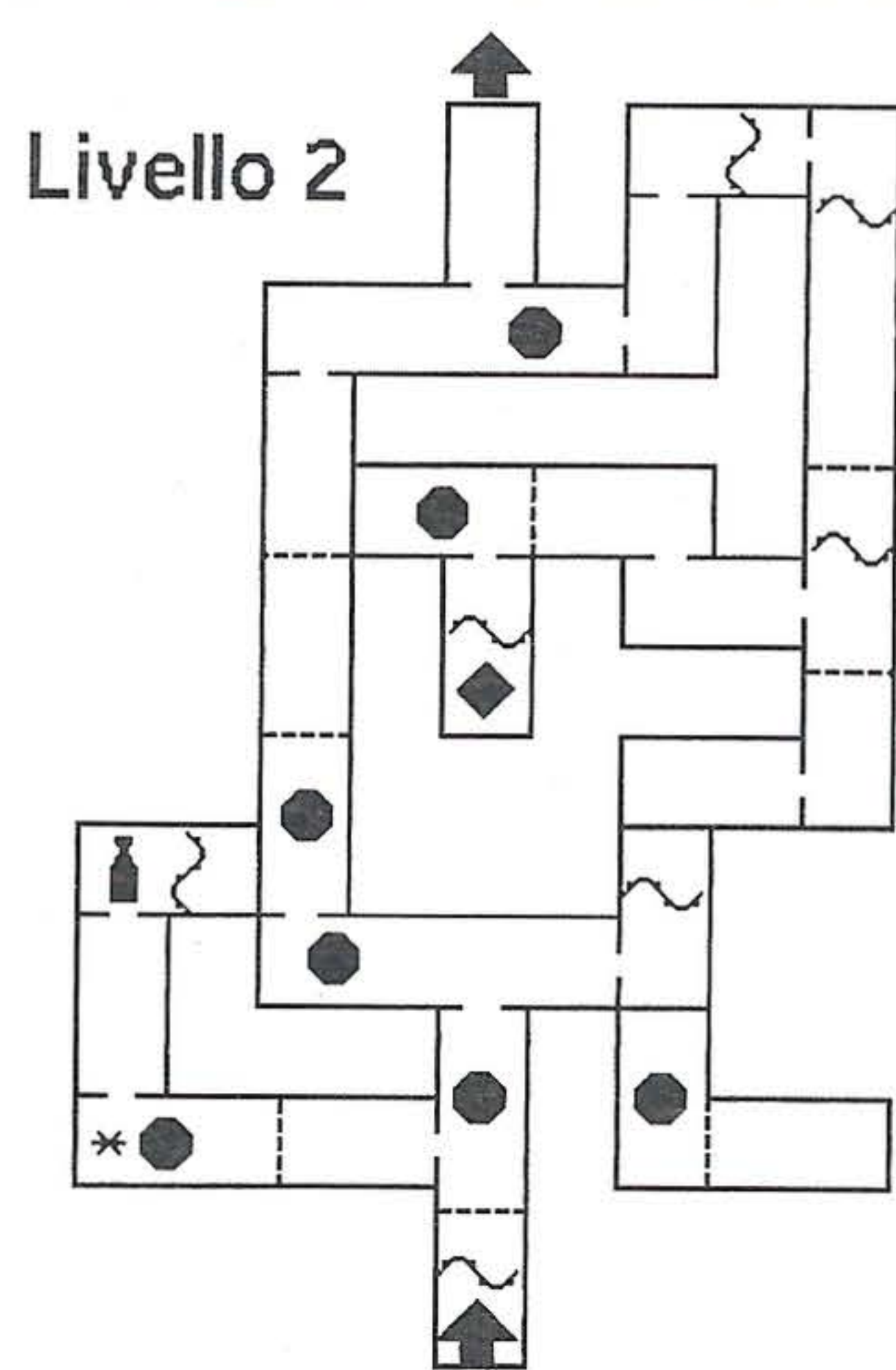
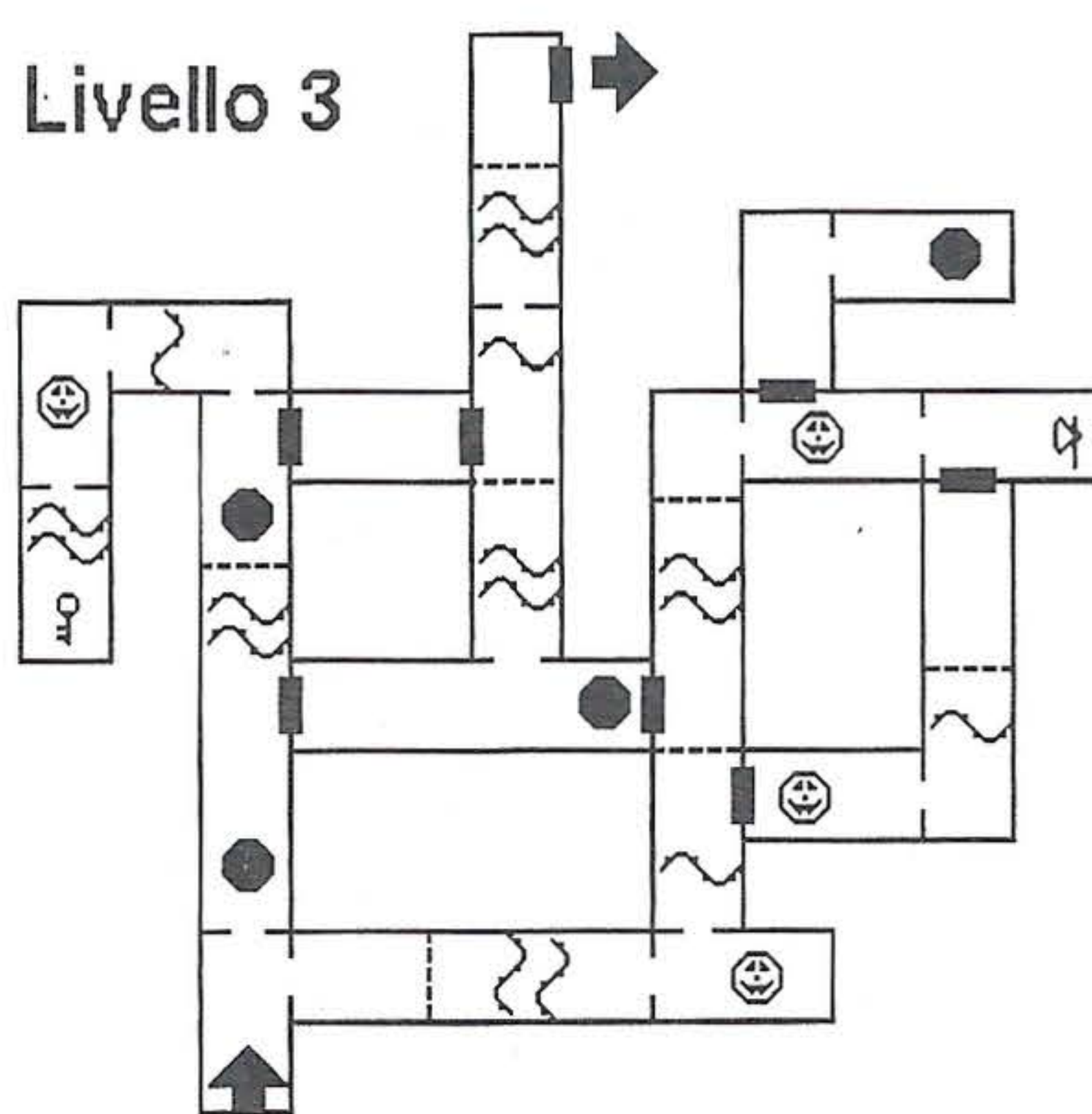
più piccola. Apritela, prendete l'uniforme che c'è dentro ed esaminatela; poi continuate lungo il corridoio fino a quando non incontrate una guardia, che dovrete stendere a suon di pugni. Nella stanza a sud c'è una cassetta del pronto soccorso, per rimettervi in sesto dopo la lotta nel caso vi siate feriti.

IL NAZISTA UBRIACO

Rimettetevi i vostri vestiti e tornate giù, all'entrata del castello; vicino all'ingresso c'è una stanza con un nazista ubriaco: entrate, fatevi dare il boccale ed andate a riempirlo, nell'adiacente cucina, con la birra contenuta nel barile. Versate la birra sul carbone che arde nel camino e, quando si sarà raffreddato a sufficienza, prendete il cinghiale che stava arrostendo sulle braci. Riempite nuovamente il boccale e tornate al rispostiglio dove avevate trovato la prima uniforme. Aprite la serratura con la chiave trovata nella seconda uniforme e prendete la divisa grigia; andate al terzo piano, indossatela e parlate con la guardia, insultandola finché non vi lascia passare. Cercate la stanza di Vogel, il comandante dei nazisti, e date il cinghiale arrostito al cane affinché vi lasci in pace; prendete il lasciapassare che è dentro il cassetto, ed il trofeo. Tornate alla cucina, riempite il trofeo con il contenuto del boccale e recatevi al secondo piano. Trovate la stanza con gli allarmi, entratevi e date alla guardia il libro «Mein Kampf». Mettete fuori uso l'allarme usando il boccale sulla grata, uscite ed andate nella stanza contenente i quadri, vicino al luogo nel quale avete dato il vostro dipinto alla guardia.

LA GIOCONDA

Spingete il quadro raffigurante la Gioconda, aprite la cassaforte e guardate attentamente il disegno in essa custodito: vi servirà più avanti per riconoscere il vero Santo Graal. Tornate al terzo piano, andate dal nazista ed offritegli il trofeo pieno di birra. Colpitelo e perquisite tutte le stanze del piano fino a quando non trovate quella contenente un divano azzurro ed un candelabro.
Prendete la chiave appesa al candelabro, localizzate la stanza sorvegliata dall'allarme (la riconoscerete dai fili sulla porta) ed aprite la porta con la chiave. Liberate vostro padre Henry e cercate nella stanza, o in quelle adiacenti, uno stipo contenente 75 marchi, e prendeteli. Uscendo, verrete catturati da Vogel: dategli il diario del Graal (avrete modo di riaverlo più avanti).
Quando verrete legati, potete

Livello 2

Livello 3

continuate a mirare alla testa.
Slithering Things: le «cose striscianti» (questa la traduzione del nome) devono essere decapitate con colpi bassi quando si avvicinano.
Crabs: stesso destino meritano i granchi.
Stingers: colpiteli alla testa o al collo.
Carnivores: sono le creature più pericolose di questo livello. Potete provare a saltarle (sconsigliabile) o a colpirle con un calcio in basso, ma la cosa migliore è cercare di evitarle perché se riusciranno a farvi cadere a terra vi divoreranno senza che possiate evitarlo.
Cave Trolls: non tentate di saltarli perché non ci riuscireste. Il colpo migliore è, come al solito, verso il basso.

TERZO LIVELLO

Pit Things: le creature nascoste nei pozzi sono diverse da tutti gli altri mostri del gioco in quanto non possono muoversi: attendono che voi vi avviciniate e vi afferrano con i loro tentacoli. Saltatele cercando di calcolare i tempi nel momento in cui si ritirano all'interno.
Gobblers: con qualche calcio e qualche colpo basso potrete sfiancarli e decapitarli facilmente.

INDIANA JONES

muovervi per la stanza spingendo o tirando le sedie (ricordate il film?). Spostatevi sotto l'armatura, in modo da trovarvi sotto alla lama, e spingetela in modo che l'ascia cada e tagli le corde. Alzatevi, andate alla statua di sinistra sul caminetto e spingetela per aprire il passaggio segreto.
Uscite, prendete la moto con il sidecar ed entrateci.
Fuggite e recatevi a Berlino.

IN VOLO

La parte dell'avventura che vi vede in volo verso il Graal non richiede spiegazioni, in quanto tutto avviene quasi automaticamente: basta ricordarsi di dare ad Hitler il vostro lasciapassare quando lo incontrate, in modo che lo firmi.
Lo scopo della vostra missione in Germania è terminato: avete il lasciapassare e avete recuperato vostro padre. È quindi ora di fuggire ed andarsene alla ricerca del Graal.
All'aeroporto dovete imbarcarvi a bordo dello Zeppelin. Se non avete denaro a sufficienza (cosa molto probabile) dovete dire ad Henry di andare dall'uomo che incontrate e di chiedergli come stanno i suoi bambini, distraendolo mentre voi gli rubate i biglietti dalla tasca.
Salite a bordo del dirigibile e date i biglietti al controllore.
Henry dovrà andare dal pianista, mentre Indy deve avvicinarsi alla porta chiusa vicino all'ingresso.
Quando Henry dà il denaro al pianista e la musica inizia, un nazista uscirà dalla porta, permettendo ad Indy di entrare.
Aprite l'armadietto e rubate la chiave inglese. Uscite rapidamente, infilate la chiave nel buco vicino alla porta e giratela. Salite per la scala e vi ritroverete su di una piattaforma, che dovete percorrere fino ad arrivare al biplano appeso sotto al dirigibile.
Un errore qui significa morte sicura, quindi è bene salvare la posizione raggiunta prima di procedere.
È ora di mettere a frutto gli insegnamenti del libro sui biplani; decollate e volate per un po', finché i nazisti non vi abbattono. Una volta a terra, raggiungete la fattoria e rubate l'automobile. Alla frontiera, mostrate il lasciapassare firmato da Hitler e sarete liberi.
A questo punto potete recarvi ad Iskanderun, per il recupero finale del Graal. Ricordate che durante questa parte del gioco non è possibile salvare su disco: è bene quindi farlo per l'ultima volta prima di entrare nel tempio.
Se avete visto il film, sapete cosa accadrà: i nazisti, per convincervi ad entrare e prendere il Graal, spareranno a vostro padre Henry ferendolo mortalmente. L'unico modo per salvarlo è fargli bere l'acqua contenuta nella coppa, dalle miracolose proprietà curative.
La prima prova da superare necessita del diario del Graal: leggetelo con attenzione e localizzate il disegno con la «X», poi clickate nello stesso punto sullo schermo dove era situata la crocetta.
Per la seconda prova, dovete leggere sullo schermo come viene scritto il nome di Dio, e camminare solo sui lastroni contrassegnati dalle lettere che ne compongono il nome.
La terza prova richiede solo allenamento: dovete trovare il punto dal quale è possibile passare sopra la voragine senza cadere. Basta clickare nella zona al di là del precipizio fino a quando non riuscite a passare.
Una volta giunti dal cavaliere, dovete scegliere qual è il vero Graal tra tutti quelli disponibili.
Se avete esaminato con attenzione il disegno nella cassaforte e le informazioni del diario, non dovreste avere problemi. Prendete il Graal, riempitelo con l'acqua santa e correte a salvare vostro padre.
Il vostro lavoro è ormai terminato: non è consigliabile allontanarsi con il Graal, quindi riprendetevelo e restituitelo al cavaliere.

BARBARIAN II

Orclets: anche in questo caso il colpo basso è la soluzione migliore. Se vi intrappolano in un angolo, calciateli senza pietà.
Giant Grubs: per eliminarli,

Livello 4

CREATURA	MELMA
CHIAVE	GLOBO
POZZO	ASCIA
POZIONE	GIOIELLO
SCUDO	PORTA

attendete che spicchino un salto verso l'alto e contemporaneamente colpite in basso.
Dungeon Master: il colpo al collo è l'unico in grado di ucciderli. Se cercano di colpirvi, mirate verso il basso; quando indietreggiano, mirate al collo e, se avrete colpito bene, il loro cuore esploderà.
Eyes: non rappresentano un grosso problema, basta colpirli alla testa.

QUARTO LIVELLO

L'ultimo livello, benché ridottissimo nelle dimensioni, è il più difficoltoso: assicuratevi di avere un numero di vite piuttosto consistente prima di affrontarlo, e di possedere tutti e sei gli oggetti magici presenti nei livelli precedenti.
L'idolo vivente e la melma verde non sono ostacoli insormontabili, ma il demone gigante è un avversario pericolosissimo: colpitelo al collo e poi in basso, indietreggiando immediatamente dopo. Ripetete la stessa sequenza di mosse, stando attenti a non cadere tra le sue grinfie.
Drax richiede tutta la vostra energia ed abilità. Non c'è un sistema preciso per sconfiggerlo, a parte il colpo al collo.
Allineatevi con il cadavere appeso alla parete e dovreste trovarvi alla distanza giusta per decapitarlo, ma attendete ovviamente il momento in cui interrompe i suoi attacchi.

LETTERE

HARD DISK BACKUP

Avendo acquistato da poco un disco rigido A590 e non volendo correre rischi inutili, mi prendo la briga di effettuare una copia di sicurezza dei programmi e dei dati più importanti ogni settimana. Dal momento che la copia dei file usando il comando «Copy» da Cli è praticamente impossibile, soprattutto a causa della mole di programmi e del tempo richiesto, vorrei da voi un consiglio su come effettuare i backup del mio hard disk senza perdere troppo tempo.
Andrea Cervetti - Palazzolo sull'Oglio

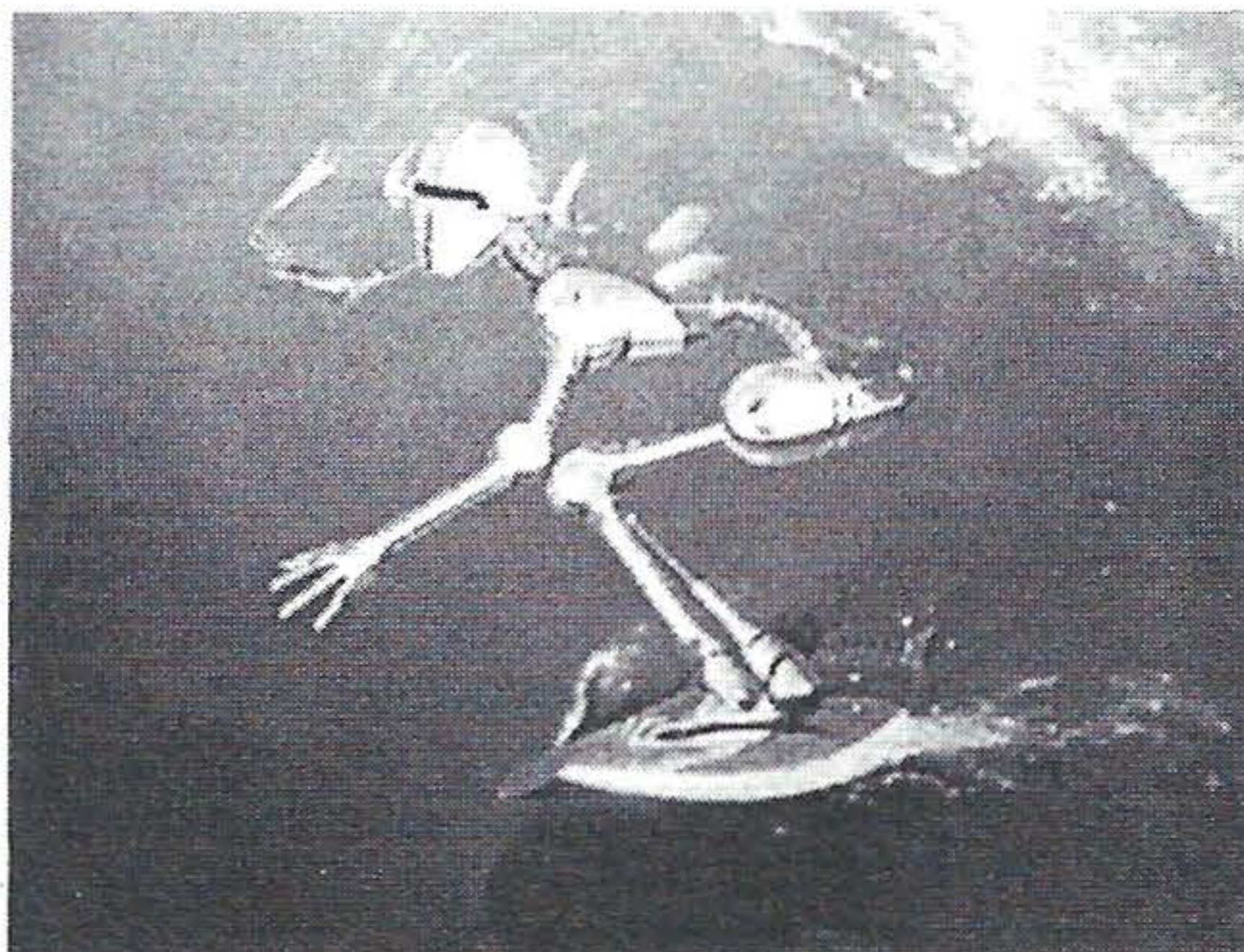
La copia di sicurezza dei dati presenti su di un disco rigido è operazione di vitale importanza, ed è necessario utilizzare apposite utility in grado di memorizzare molto rapidamente su dischetto grandi quantità di dati e di effettuare una verifica durante la scrittura.

I migliori «backup tool» generalmente formattano i dischetti in maniera non standard, per aumentare lo spazio disponibile per i dati, ed effettuano una compressione dei file durante la copia per ridurre il numero di dischi necessari.

Due ottime utility commerciali che possiedono le caratteristiche sopracitate sono il «QuarterBack 2.2» della Central Coast Software ed il «SuperBack» della The Disc Company. Entrambi sono di facile reperibilità anche in Italia (il secondo ad esempio è distribuito dalla C.T.O. al prezzo di 139 mila lire).

Anche il mondo del software di pubblico dominio offre svariate utility per il backup; la più diffusa è «MrBackup», reperibile su uno dei dischi della libreria Fish.

L'ERRORE 103

Nel dischetto allegato al numero 15 di AmigaByte ho trovato il gioco «Wanderer»: purtroppo però non sono riuscito a caricarlo in quanto ad ogni tentativo di selezionarne l'icona, lo schermo lampeggiava brevemente ed appariva in alto il messaggio di errore numero 103.

Poiché non credo si tratti di un problema legato a difetti di copiatura del dischetto, potete spiegarmi come posso risolvere l'inconveniente?

Fabrizio Chierici - Santa Teresa di Gallura

Il codice numero 103 corrisponde, nella tabella degli errori di AmigaDos, alla condizione «Insufficient Free Store», ovvero «Spazio libero insufficiente».

Dal momento che il programma «Wanderer» è in grado di funzionare perfettamente anche su Amiga privi di espansione di memoria, è probabile che la Ram fosse già occupata da qualche applicazione caricata precedentemente e dimenticata attiva. Ti consigliamo pertanto di riprovare dopo un reset del computer.

Ricorda inoltre che ogni finestra aperta sullo schermo di WorkBench sottrae memoria preziosa al sistema, e che è quindi buona norma chiudere tutte quelle non necessarie prima di procedere al caricamento di programmi di un certo calibro.

Un metodo ulteriore per risparmiare Ram consiste nello scollegare eventuali drive esterni (a computer spento!) e nell'evitare di caricare il WorkBench, utilizzando al suo posto il Cli.

Se hai qualche problema e vuoi una consulenza rapida telefona in redazione ogni mercoledì pomeriggio al numero 02/797830 dalle 15 alle 18: l'esperto è a tua completa disposizione.

BASIC C64 E BASIC AMIGA

Sono un ex possessore di Commodore 64 recentemente passato ad Amiga 500, e sto muovendo i primi passi nella programmazione in Basic. Purtroppo mi trovo in difficoltà, perché il Basic di Amiga è molto differente da quello del 64: quando ad esempio copio un listato da qualche rivista, mi appaiono numerosi messaggi di «Syntax error», anche quando sono certo di aver digitato correttamente tutti i comandi.

Inoltre, come mai AmigaBasic non usa i numeri di linea? Ciò renderebbe molto più semplice la conversione per Amiga di programmi scritti nel Basic del 64.

Matteo Zenga - Galbiate

AmigaBasic è un linguaggio decisamente molto più evoluto e potente del Basic 2.0 del Commodore 64, ed ha parecchio in comune con linguaggi strutturati come il Pascal. I numeri di linea, ad esempio, non servono, perché è possibile far ricorso alle cosiddette «label».

In AmigaBasic è anche perfettamente consentito avere una subroutine od una parte di programma chiamata «parte1» ed eseguire un'istruzione come «Gosub parte1». Non è inoltre vero che l'uso dei numeri di linea non è possibile: al contrario, essi vengono considerati come label, quindi si comportano esattamente come i numeri di linea del Basic 2.0. La ragione per cui digitando un listato appaiono messaggi di errore di sintassi può dipendere dal fatto che forse non inserisci correttamente gli spazi tra un comando e l'altro; a differenza del Basic del C64, infatti, i comandi devono essere separati da spazi.

Una linea come questa:
FORX=10TO1000:PRINTX:NEXTX
sarebbe perfettamente accettabile se digitata su Commodore 64, ma produrrebbe solo un messaggio di errore se eseguita su Amiga.

C'è font e font

«InterFont» non è un font-editor tradizionale. Consente di creare caratteri che possono essere trasformati nei corrispondenti «oggetti» dei più famosi programmi grafici esistenti. Vediamo come.

di LUCA BRIGATTI

Chiunque si sia trovato ad usare uno di quei meravigliosi programmi grafici di *Ray Tracing* come «Sculpt 3D» od il suo successore «Sculpt 4D», «Video Scape 3D», «Turbo Silver» e chi più ne ha ne metta, avrà prima o poi sentito l'esigenza di inserire scritte insieme od in mezzo ai vari oggetti solidi disegnati. Il programma denominato «InterFont» si propone proprio quale ausilio a coloro che utilizzano i succitati programmi. Prima di iniziare a descrivere ciò che il programma *è*, vale la pena dire ciò che il programma *non è*.

C'È FONT E FONT

Tanto per cominciare, «InterFont» non è un programma per creare fonti di caratteri per Amiga, o meglio, non crea fonti tradizionali. Insomma, tanto per capirci, non è un font editor come quello presente sul disco Extras, e nemmeno come il potente programma «*Calligrapher*»: è qualcosa di più e, nello stesso tempo, di diverso.

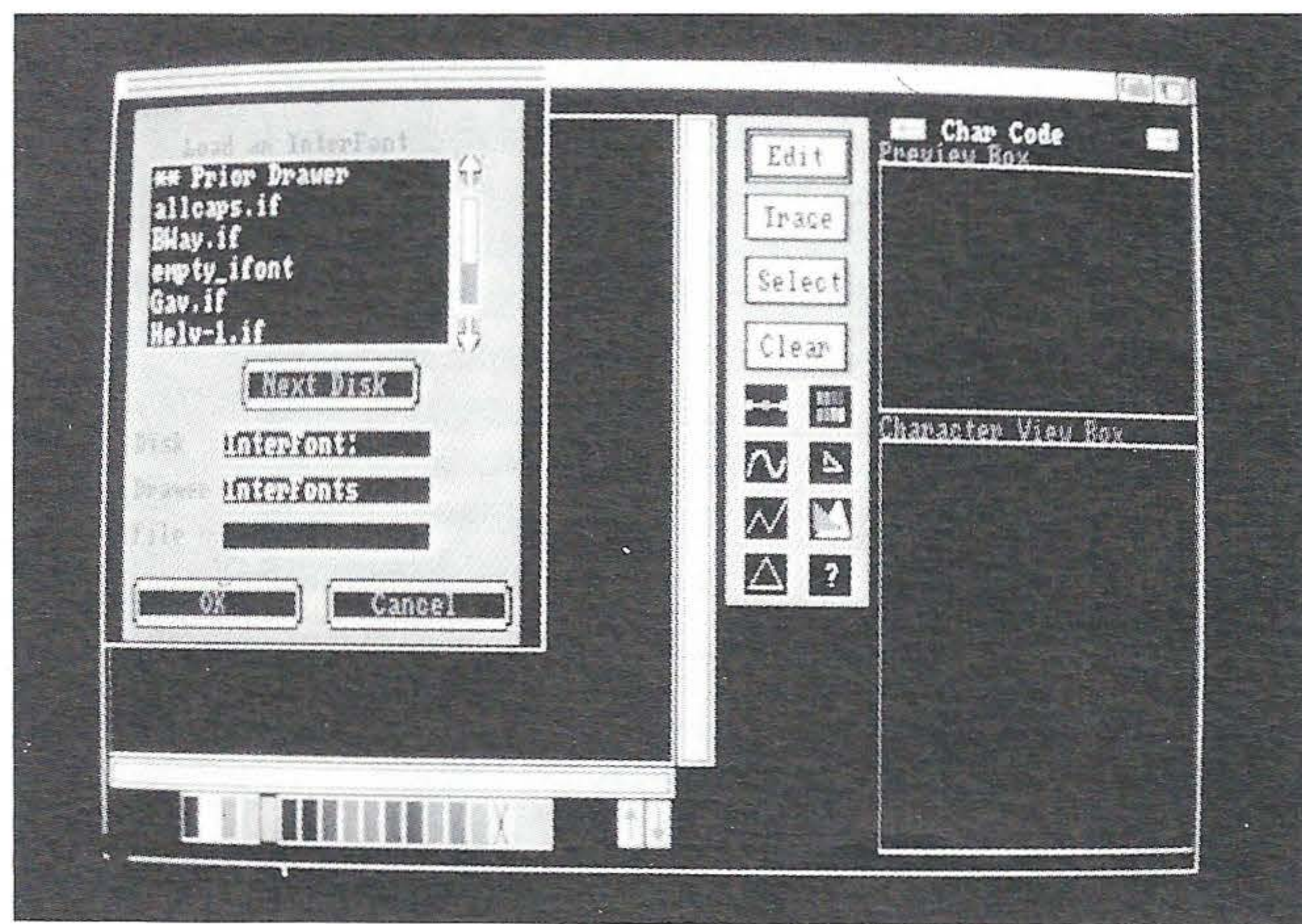
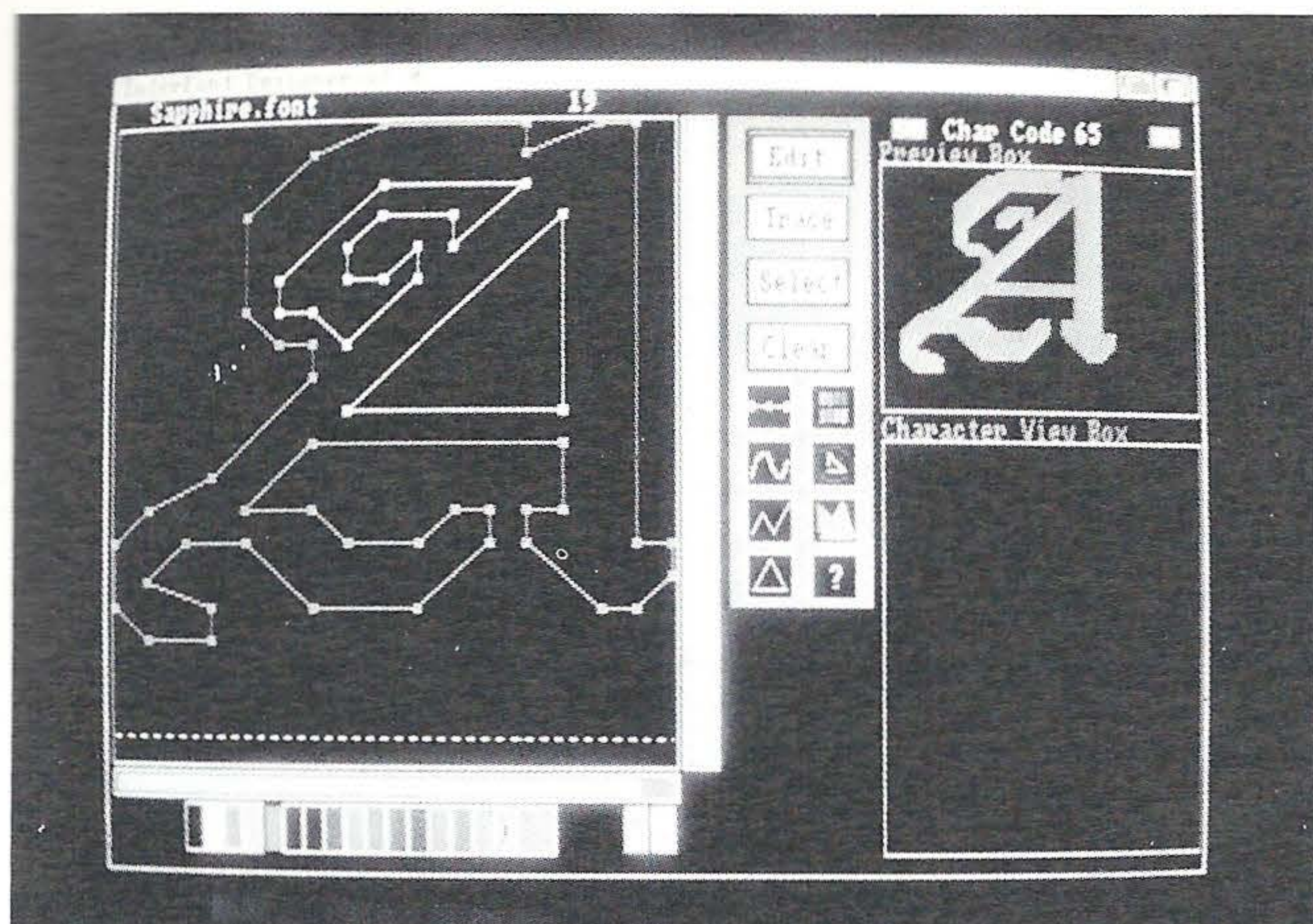
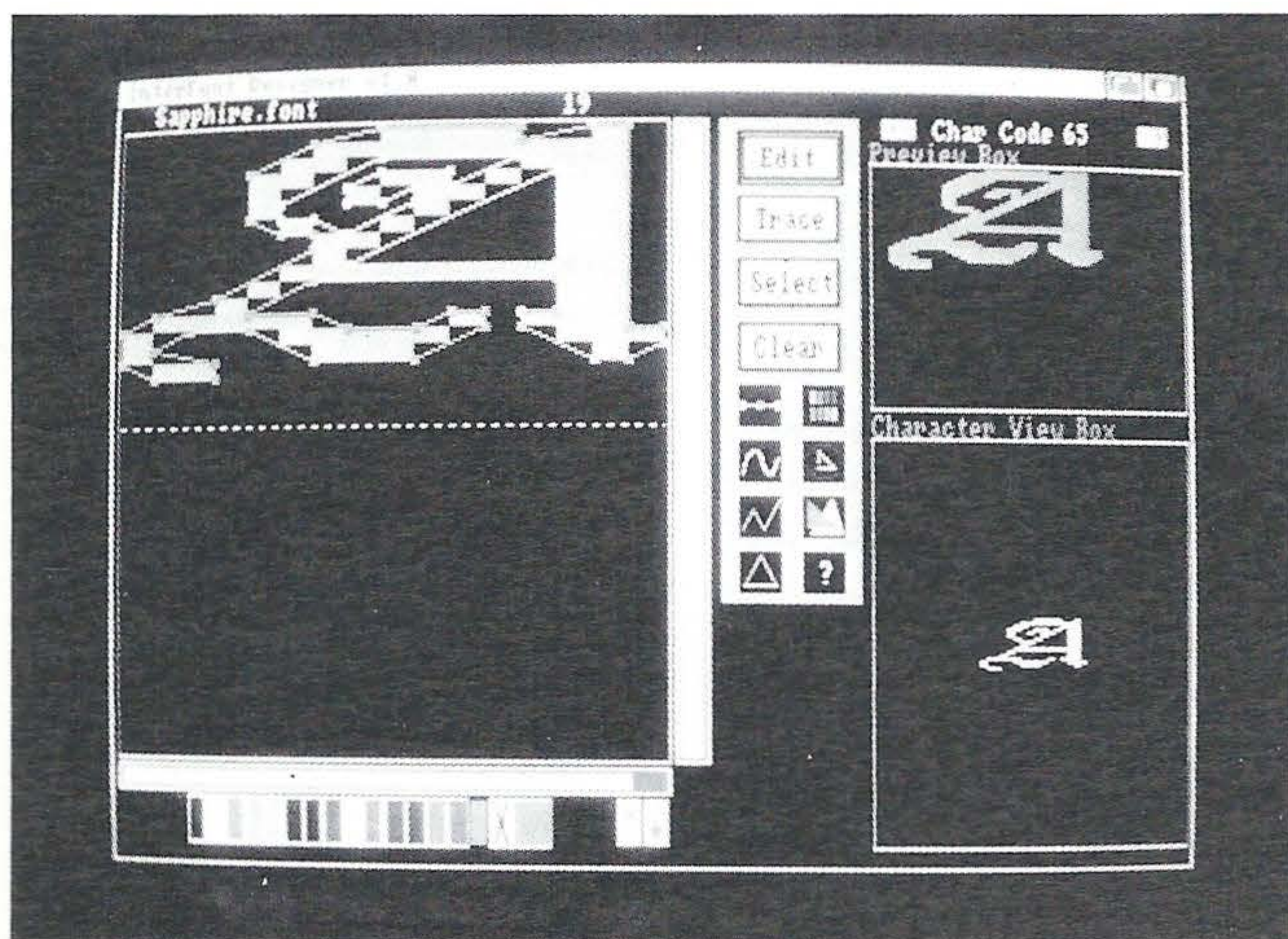
«InterFont» consente di creare caratteri e, più in generale, figure geometriche, codificati in uno standard proprio non leggibile da Amiga (quindi non utilizzabili con programmi come «Notepad», ad esempio). Tali caratteri, inizialmente caricabili soltanto da «InterFont» stesso, possono poi venir trasformati nei corrispondenti oggetti (termine tecnico preso in prestito dal mondo del Ray Tracing) dei vari programmi grafici menzionati, grazie ad una serie di programmi di utilità presenti sul dischetto assieme al programma principale.

Aprendo il dischetto troviamo infatti un'icona denominata InterFont_Designer, che rappresenta il programma principale; una denominata InterChange, che rappresenta il programma di conversione dei formati, e tre cassetti: il primo, «interFonts», contiene una serie di font predefiniti; il secondo, «Converters», contiene una serie di programmi da lanciare in background prima di InterChange e che servono da coadiuvatori di quest'ultimo per eseguire i trasferimenti di formato; infine, il cassetto «Settings» contiene i setting, appunto (cioè varie possibili configurazioni), relativi al programma.

Per lanciare il programma principale basta semplicemente «clickare» due volte sull'icona «InterFont_Designer»; dopo alcuni secondi viene caricato il programma ed appare lo schermo di lavoro, ospitato in uno schermo in media risoluzione (640x256, nel sistema Pal) a sedici colori, distinto quindi dallo schermo del Workbench.

Lo schermo di lavoro è diviso in tre settori: una porzione sinistra, una centrale, ed una porzione destra. La porzione sinistra è occupata quasi interamente dalla finestra di lavoro, quella in cui andremo a disegnare i nostri caratteri.

Sopra di essa si trova una riga destinata a contenere il nome del font su cui stiamo lavorando e le sue dimensioni; sotto di essa, una riga contenente sedici rettangolini colorati, indicanti i relativi colori che possiamo utilizzare. A fianco dei rettangolini troviamo due frecce, una rivolta verso l'alto ed una verso il basso; servono, a differenza di quanto avviene di solito per Amiga, a stabilire le dimensioni di lavoro del carattere, ingrandendolo (freccia in sù) o rimpicciolendolo (freccia in giù).

Notate che tali frecce non influiscono sulle dimensioni reali del font, ma soltanto sulle dimensioni dei suoi caratteri nella finestra di lavoro, consentendoci di avere una visione più o meno ingrandita dello stesso a seconda che si debba lavorare sui parti-

Requester dell'opzione «Load InterFont». I file in formato InterFont si riconoscono per l'estensione «.if».

Il carattere «A» caricato proviene dal font «Sapphire.If 19». Le due immagini mostrano lo schermo di lavoro prima e dopo il caricamento del carattere BitMap corrispondente.

colari o che si voglia una visione globale del carattere.

Sul lato destro ed inferiore della finestra abbiamo i classici cursori a scorrimento per posizionare il carattere all'interno della finestra quando le sue dimensioni siano tali da non stare interamente nella finestra stessa. La porzione centrale è a sua volta divisa in due parti, una superiore ed una inferiore.

I QUATTRO BOX

Nella prima abbiamo quattro Box, denominati, dall'alto verso il basso: «Edit», «Trace», «Select» e «Clear».

Vediamo ora in dettaglio le operazioni consentite da ciascuno di essi.

- **Edit** (correzione) è la funzione principale durante la creazione e le modifiche di un carattere interfont. Consente di disporre nella finestra principale i punti guida, ovvero gli spigoli, del carattere che andiamo a creare. Tali punti sono collegati fra loro da linee rette in modo che tutti i punti (inizialmente tre) siano congiunti con uno precedente ed uno successivo.

Spostando dunque con il mouse un punto da una posizione ad un'altra, si spostano automaticamente anche le linee rette che lo congiungono ai punti adiacenti.

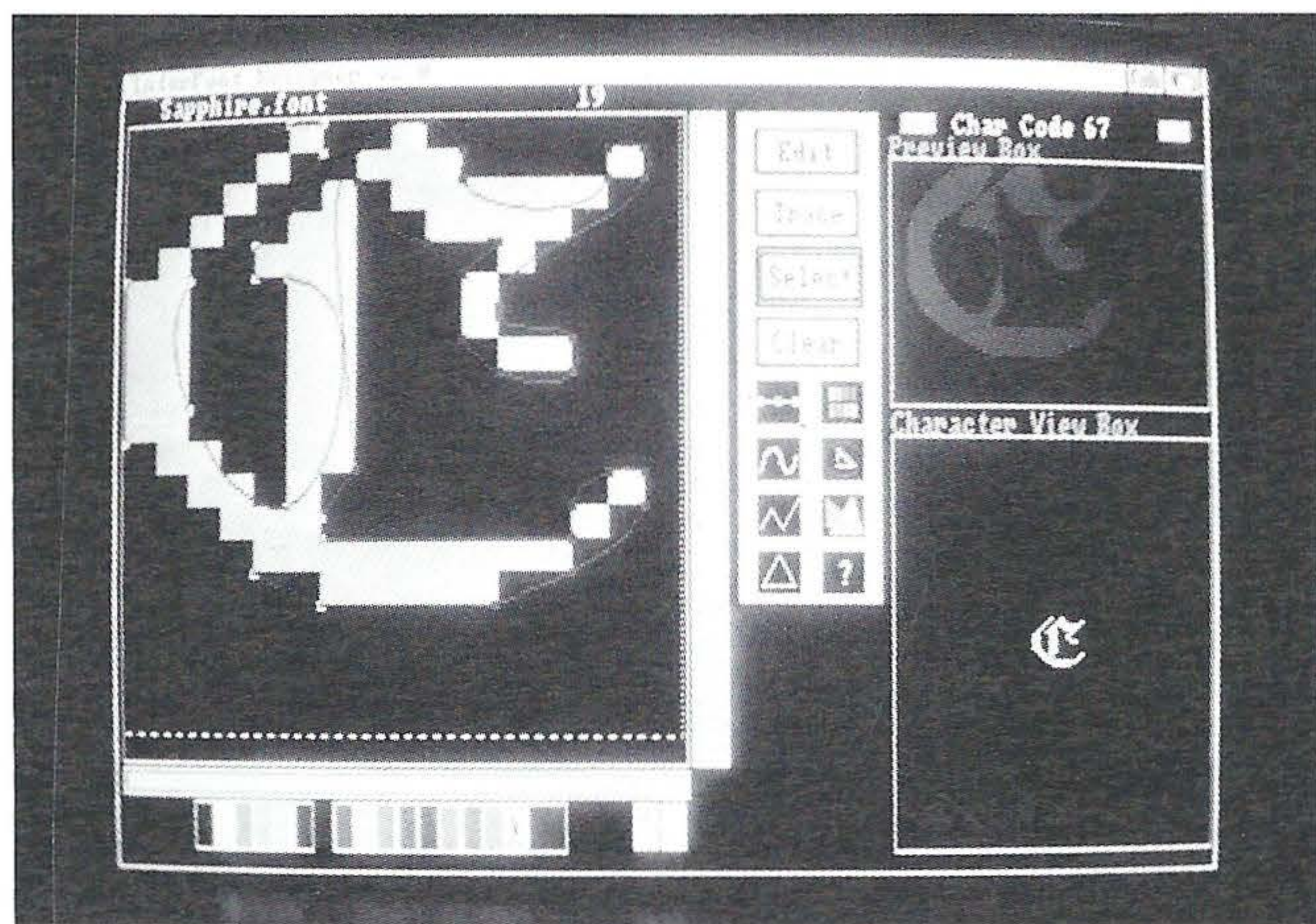
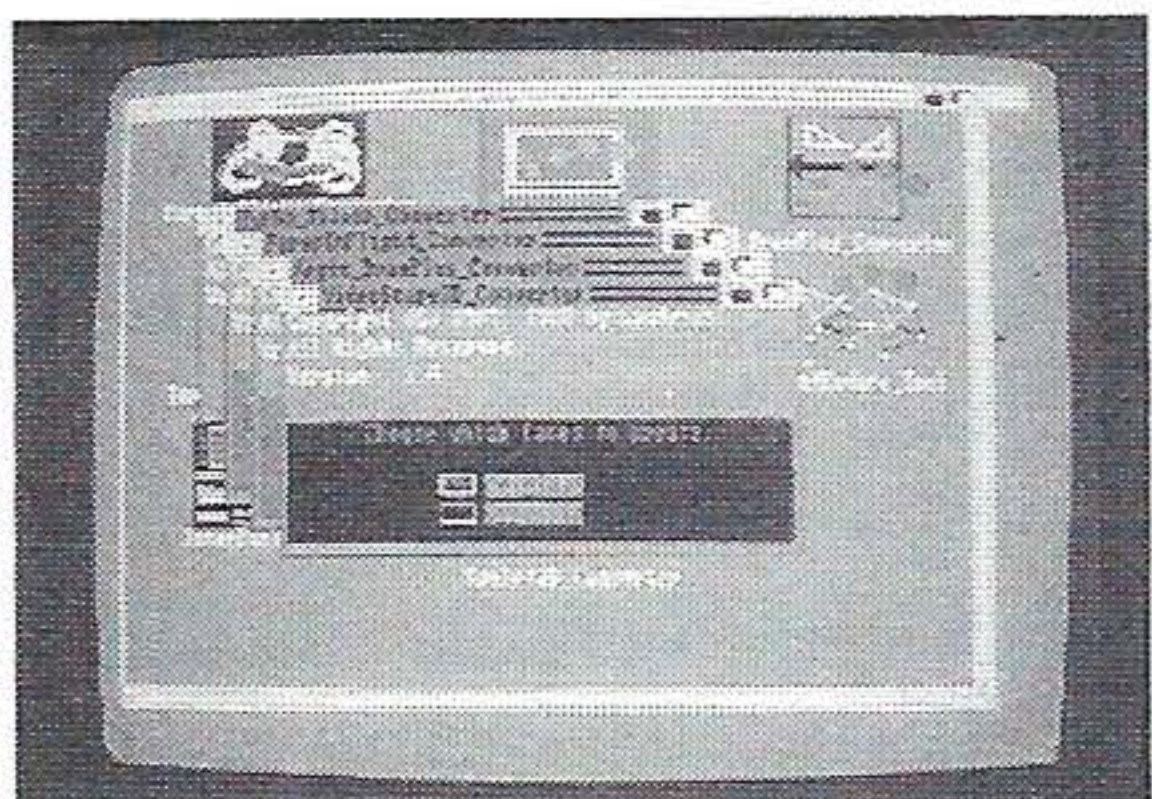
- **Trace** (tracciamento) è simile alla funzione precedente, ma con un'importante differenza: una volta posizionato un punto, rimane sul cursore un nuovo punto, collegato con altri due già presenti. Posizionando questo nuovo punto, ne appare un altro, e così via. La differenza dunque fra «Edit» e «Trace» è che quest'ultima funzione arricchisce il disegno di punti, mentre «Edit» si limita a riposizionare quelli già presenti.
- **Select** (selezione) ha il compito di selezionare uno o più punti per consentirci poi di agire su di essi, ad esempio cancellandoli. Il sistema per selezionare i punti desiderati dovrebbe risultare piuttosto familiare: una volta attivata questa funzione, si clicka in un punto qualsiasi della finestra principale. Il punto in cui si clicka rappresenta un vertice di un ipotetico rettangolo; spostando il mouse mentre si tiene premuto il tasto sinistro, vediamo il nostro rettangolo che si modifica ed in cui la posizione del cursore rappresenta il vertice opposto a quello selezionato.

Rilasciando il tasto sinistro del mouse abbiamo selezionato tutti i punti del carattere che giacciono all'interno del rettangolo i cui vertici sono rappresentati dal primo e dall'ultima posizione del cursore del mouse a tasto premuto. Detto così sembra complicato, ma in realtà non lo è: basta farlo una volta per afferrare l'arcano. Tanto per capirci, il meccanismo è identico a quello utilizzato in «Deluxe Paint» per prelevare un Brush da un disegno. I punti selezionati cambiano colore.

- **Clear** (cancella) non fa esattamente quello che ci si aspetterebbe, ma si limita a deselezionare i punti selezionati con «Select». Per definire i punti deselezionandi si opera in modo analogo a quanto visto per «Select».

LE ICONE

Sotto i «tasti» di queste opzioni troviamo alcune icone (disposte in due colonne) selezionando le quali si ottengono varie funzioni di disegno. Esse sono:

- **Inserimento di un nuovo punto**: è l'icona superiore sinistra rappresentante tre punti uniti da una retta. Consente di inserire un punto esattamente in mezzo (cioè sulla linea congiungente) agli ultimi due punti interessati da un'operazione di Editing. Tale nuovo punto può essere spostato dove si vuole, esattamente come avviene per gli altri.
- **Curvatura linee**: è la seconda icona della colonna a sinistra. Consente di curvare le linee definite dai punti selezionati con «Select». È un'opzione molto potente che permette di ottenere, in modo semplice, font contenenti curve; non sempre tuttavia l'effetto è

Un altro esempio di sfruttamento della funzione di curvatura: la lettera «C» del font «Sapphire.If 19».

I TOOL DI INTERFONT

Con il programma principale, tre utility. La principale è quella denominata InterChange, composta fondamentalmente da un requester grazie al quale è possibile specificare un file in entrata ed un file in uscita.
Il file in entrata è naturalmente un font «InterFont», quello in uscita è un oggetto di uno dei summenzionati programmi di Ray Tracing.
Per stabilire quale tipo di oggetto si desideri occorre lanciare, subito dopo «InterChange», il programma di conversione che ci interessa e che ha il nome dei diversi programmi di Ray Tracing.
Accanto a questi programmi di conversione ne abbiamo altri due, da associare sempre necessariamente ad InterChange, denominati InterFont_Converter *e* PointReduce_Tool.
Il primo consente di modificare i nostri font in modo da attribuire ad essi le varie caratteristiche tipografiche (piano, **grassetto** e *italico) e quelle dei vari oggetti dei programmi di* Ray Tracing *(opaco, brillante, luminoso, vetro, etc.); attenzione però, la terminologia adottata in proposito da «InterFont» non sempre coincide con quella adottata dai diversi programmi di* Ray Tracing.
Il manuale, in ogni caso, riporta le varie corrispondenze.
Interfont_Converter deve essere sempre in funzione, con i vari parametri definiti, perché possa essere eseguita qualsiasi tipo di conversione.
PointReduce_Tool si occupa di ridurre i punti di un oggetto (quando ad esempio su una retta sono disposti quattro punti, ne bastano due per ottenere lo stesso oggetto) allo scopo di ridurre il numero di calcoli necessari nei programmi di Ray Tracing *che li useranno.*

Le due figure mostrano la lettera «B» del font «Sapphire.If 19», prima e dopo l'attivazione della funzione di curvatura delle linee, che rende più gradevole l'aspetto dei caratteri.

Requester dell'opzione «Color». La palette è quella tradizionale, con i tre cursori «RGB» e le familiari opzioni «Copy» e «Spread».

quello che si desidererebbe. Se i punti selezionati non sono sufficienti, il sistema ce lo segnala con un messaggio, come pure se sono troppi.

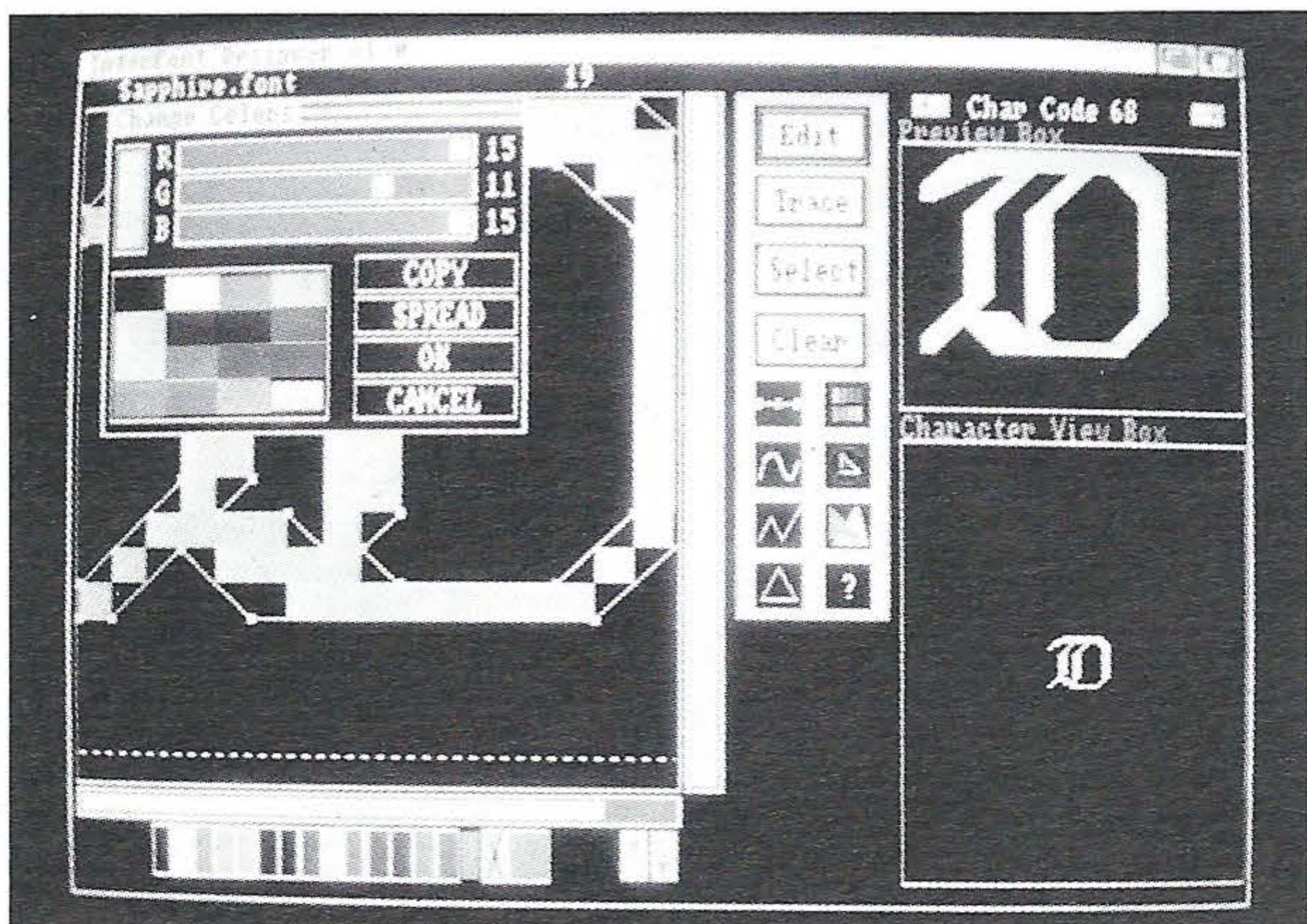
- **Linee dritte**: si trova sotto l'icona precedente ed è il contrario di questa; raddrizza infatti le linee curve giacenti fra i punti selezionati.
- **Triangolo base**: è l'icona rappresentante un triangolo, e si trova sotto la precedente. Questa funzione può essere considerata basilare in quanto consente di iniziare la creazione di un carattere.

Quando non sono già stati inseriti altri punti, infatti, clickandovi sopra appaiono tre punti, congiunti fra loro da rette a formare un triangolo isoscele.

Da qui, grazie alle varie funzioni di editing, è possibile costruire un intero carattere.

- **Paletta**: è la prima icona della colonna destra, rappresentante una serie di rettangolini colorati, e consente di cambiare il colore dei punti di un carattere.

Per farlo basta selezionare un punto della serie che ci interessa modificare, scegliere un colore dalla paletta (la serie di rettangolini colorati che si trovano in basso a sinistra), quindi clickare sull'icona in questione; tutti i punti giacenti sulla linea chiusa a cui apparteneva il punto selezionato, e la linea stessa, cambieranno colore.

- **Cancellazione di un punto**: è rappresentata da un triangolo rettangolo bianco all'interno di un segnale di «divieto» rosso. Consente molto semplicemente di cancellare uno o più punti, precedentemente selezionati con «Select».
- **Punto interrogativo**: fornisce alcune informazioni sul carattere che stiamo manipolando, quali ad

Luigi 11 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvw
Marble 15 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
mCorres 30 ABCDEFGHIJK
mHELVETICA 30 ABCDEFGHIJK
NEWWAVE 16 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 123456
Oceano 8 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 12345
OUTRIGGER 32 ABCDEFGH
PHILLY 27 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefg
PICTURES 21:
PISMOBEACH 32 ABCDEFGH
Serpentine 15 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

UNA RACCOLTA DA NON PERDERE

Sempre a proposito di font, questa volta tradizionali, segnaliamo la messa in commercio da parte della New Wave di un set composto da sei dischi pieni di font, «Font Pack», che non possono non solleticare l'appetito di chi, per lavoro o per divertimento, si occupa di *desktop publishing*, di *desktop video* e di qualsiasi altro *desktop* possibile. Queste attività richiedono infatti la creazione di documenti o di schermate grafiche contenenti messaggi, scritti con i caratteri più appropriati.
I dischetti in questione si propongono come valido ausilio in questo senso, fornendo ben novanta (dicesi 90!) fonti predefinite e pronte per l'uso, per programmi come «*Page Setter*», «*Professional Page*», «*Excellence!*», «*Deluxe Paint*», etc.
Se si considera, inoltre, che ogni font è mediamente disponibile in cinque-sei dimensioni diverse, si comprende come, con un tale armamentario in mano, l'unico limite sia solo la fantasia dell'utente. Fra i font messi a disposizione dalla raccolta:
1998; amber; Barn; Bullock2; BwayWide; c; Camouflage CityLight; clock3; Clock4; Data; DiamondS; DMCS3; dsm Engraved; Fast; FatCaps; flow_thin; gamefont; granite; guitarfret2; HELEN; helvetica; HexFont; high; HotLine; hpcalc; ic; Key; Lamont; LoderunnerHi; LoderunnerLo...
La quantità di materiale copre, ve lo assicuriamo, qualsiasi tipo di esigenza; abbiamo infatti caratteri «seri» e professionali come «Helvetica» o i classici «Pica» o «Swiss», oppure il sobrio ma bello «Helen», ma abbiamo anche il simpatico corsivo di «Fast» o l'arzigogolato corsivo di «Script».
Chi volesse invece uscire dai parametri tradizionali può ricorrere agli «ombreggiati» come «Diamonds» o come «Shadowsdn», ai «solidi» tipo «Fatcaps», ai caratteri «tagliati» come «New Wave» o «Outrigger» o «HotLine». Naturalmente la fantasia dei creatori di fonti non si ferma qui: abbiamo infatti anche font completamente «fuori di testa» come «High», «Pismo Beach», «Pufferbilly» (in cui i caratteri appaiono racchiusi in tanti vagoncini di treno e non manca, naturalmente, la locomotiva) oppure «HP Calc», che simula i caratteri di un display a diodi luminosi. Degni di nota sono infine «Key» e «Shadowbox», costituiti dai tasti della macchina da scrivere.
Merita una citazione, infine il set «Pictures», costituito non da caratteri alfabetici ma dai disegnini più disparati.
Non mancano nemmeno set per esigenze particolari come «Symbols», con i suoi caratteri dell'alfabeto greco e «DMCS», costituito da simboli musicali. Una raccolta insomma, da non perdere!

esempio le dimensioni od il numero di punti che lo compongono.

DUE FINESTRE

Continuando nell'esame dell'ambiente di lavoro offerto da «InterFont», vediamo che nella porzione destra dello schermo abbiamo due finestre più piccole, disposte una sopra l'altra, denominate rispettivamente **Preview Box** e **Character View Box**.

La prima, «Preview Box», è utilissima durante la creazione di un font, in quanto consente di controllare costantemente l'aspetto del carattere corrente. In tal modo è possibile valutare istantaneamente il risultato di una modifica e decidere se il risultato finale corrisponde alle nostre intenzioni.

La «Character View Box», al contrario, visualizza i caratteri dei font tradizionali di Amiga, nelle loro dimensioni reali. Se ad esempio abbiamo caricato il font «Topaz 8» (quello di default per Amiga, quello cioè che viene usato per il WorkBench, il CLI, etc.) da usare come guida per creare la versione «InterFont», il carattere su cui stiamo in quel momento operando ci viene visualizzato nella «Character View Box». Sopra la «Preview Box» abbiamo una linea che indica il codice ASCII del carattere sul quale stiamo lavorando; ai lati, due frecce orizzontali consentono di cambiare il carattere su cui si lavora; clickando sulla freccia puntata verso sinistra selezioniamo il carattere con codice ASCII precedente a quello attuale, agendo sulla freccia a destra selezioniamo il successivo.

Detto per inciso, questo non è il sistema migliore per richiamare un carattere: si può, molto più semplicemente, premere da tastiera il tasto corrispondente al carattere desiderato.

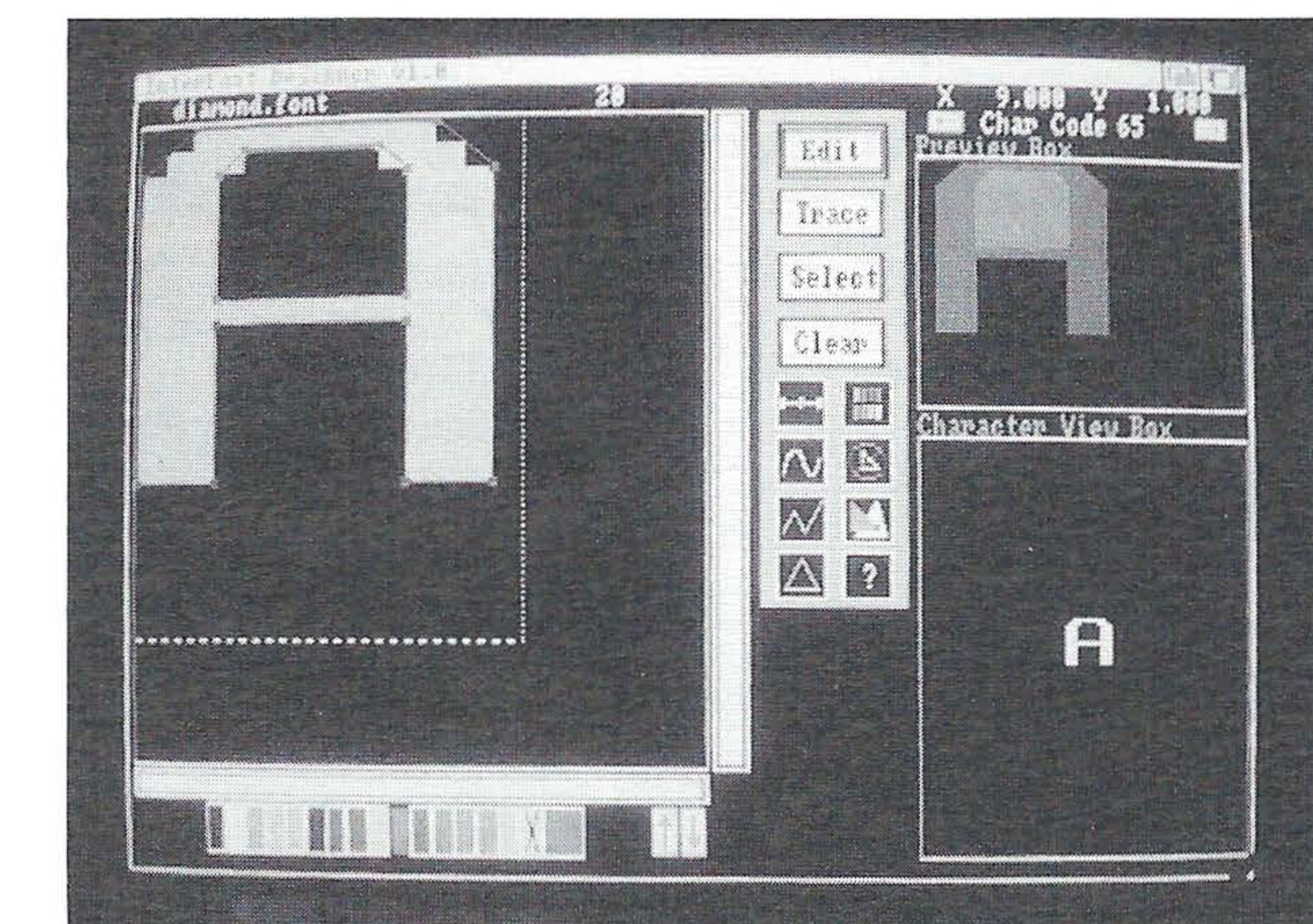
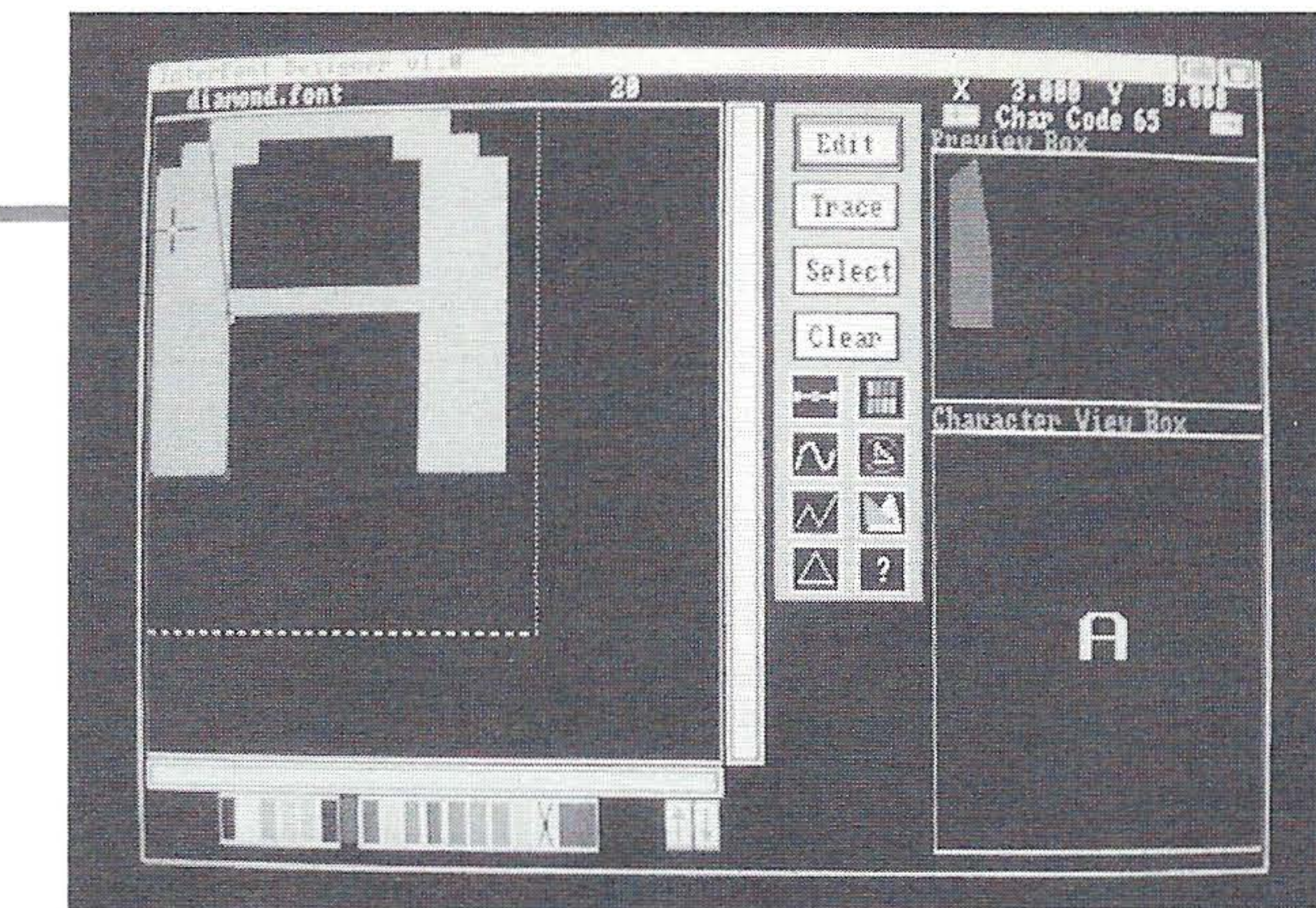
A TENDINA

Oltre alle funzioni richiamabili direttamente con un click del mouse, abbiamo tre classici menu a tendina. Il primo a sinistra è l'immancabile menu Project, che comprende sei opzioni:

- **Load AmigaFont**: ovvero, «Carica un font di Amiga». È l'opzione che consente di caricare un font

Il requester della funzione «Character Move» è costituito da quattro frecce ortogonali; si notino in basso a destra i due punti della lettera «D» spostati rispetto ai pixel di riferimento.

CREIAMO UN FONT

Come procedere per creare un font di caratteri personali? Immaginiamo, per comodità, di voler creare un font «InterFont» equivalente al font Amiga Diamond 20 *da usare, ad esempio, in un programma come «Sculpt 3D». Carichiamo il font che ci interessa con l'opzione «Load AmigaFont» del menu Project: apparirà il carattere «A» del nostro Font.*
Selezioniamo il triangolo, che comparirà al centro della nostra finestra. Posizioniamo ora il punto più alto del triangolo in corrispondenza dello spigolo superiore sinistro del carattere (corrispondente al limite sinistro della barra orizzontale che chiude la «A»); il punto inferiore sinistro del triangolo in corrispondenza del punto superiore sinistro della gamba sinistra della «A»; ed il terzo punto in corrispondenza dello spigolo inferiore sinistro della gamba sinistra della «A».
Clickiamo sull'icona superiore sinistra (quella rappresentata da tre punti uniti da una linea): apparirà un nuovo punto nella finestra principale. Portiamo questo nuovo punto a coincidere con lo spigolo inferiore destro della gamba sinistra della «A».
Creiamo un altro punto, che porteremo in corrispondenza dell'angolo inferiore formato fra la gamba sinistra e la barra orizzontale della «A».
Creiamo un altro punto e portiamolo a coincidere con l'angolo controlaterale.
Dopo aver creato un nuovo punto, posizioniamolo in corrispondenza dello spigolo superiore destro del «tetto» della «A».
Selezioniamo il penultimo punto creato e creiamo un nuovo punto (se non avessimo prima selezionato il penultimo punto, il nuovo punto non sarebbe in posizione desiderata). Portiamo il nuovo punto in corrispondenza dello spigolo superiore destro della gamba destra della «A».
Ripetiamo queste operazioni (selezionando, dove occorre, un punto per far apparire quello nuovo dove vogliamo e cancellando, in caso di errore, i punti indesiderati, come descritto sopra) fino a delimitare correttamente la superficie «esterna» della «A».
Cambiamo quindi colore (scegliendolo nella paletta in basso a sinistra) e chiamiamo un altro triangolo. Ripetiamo le operazioni viste per delimitare il margine «interno» della «A»; notate che, se selezioniamo per essa il colore nero, abbiamo che la superficie interna della «A» appare effettivamente vuota.
Abbiamo così creato il carattere «A»!
Ripetiamo queste operazioni per il «B», il «C», etc. avvalendoci eventualmente della funzione di curvatura linee.

classico di Amiga, da usare come traccia per la creazione di un font «InterFont». Selezionando questa opzione appare un requester che mostra tutti i file contenuti nella directory Font: del disco di sistema. Per selezionare quella che ci interessa basta semplicemente clickare sul nome del Font e selezionare «Ok» nel requester.

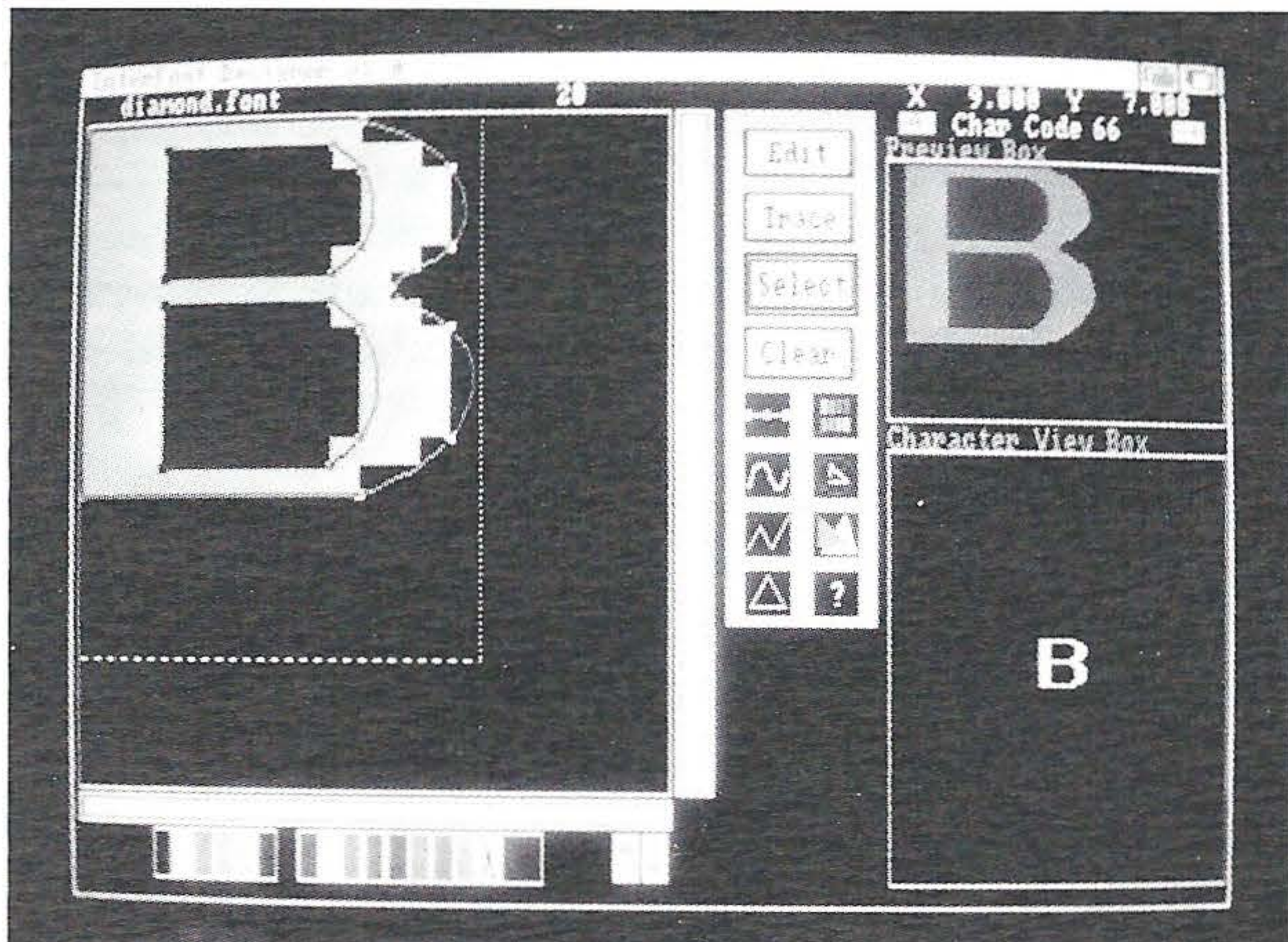
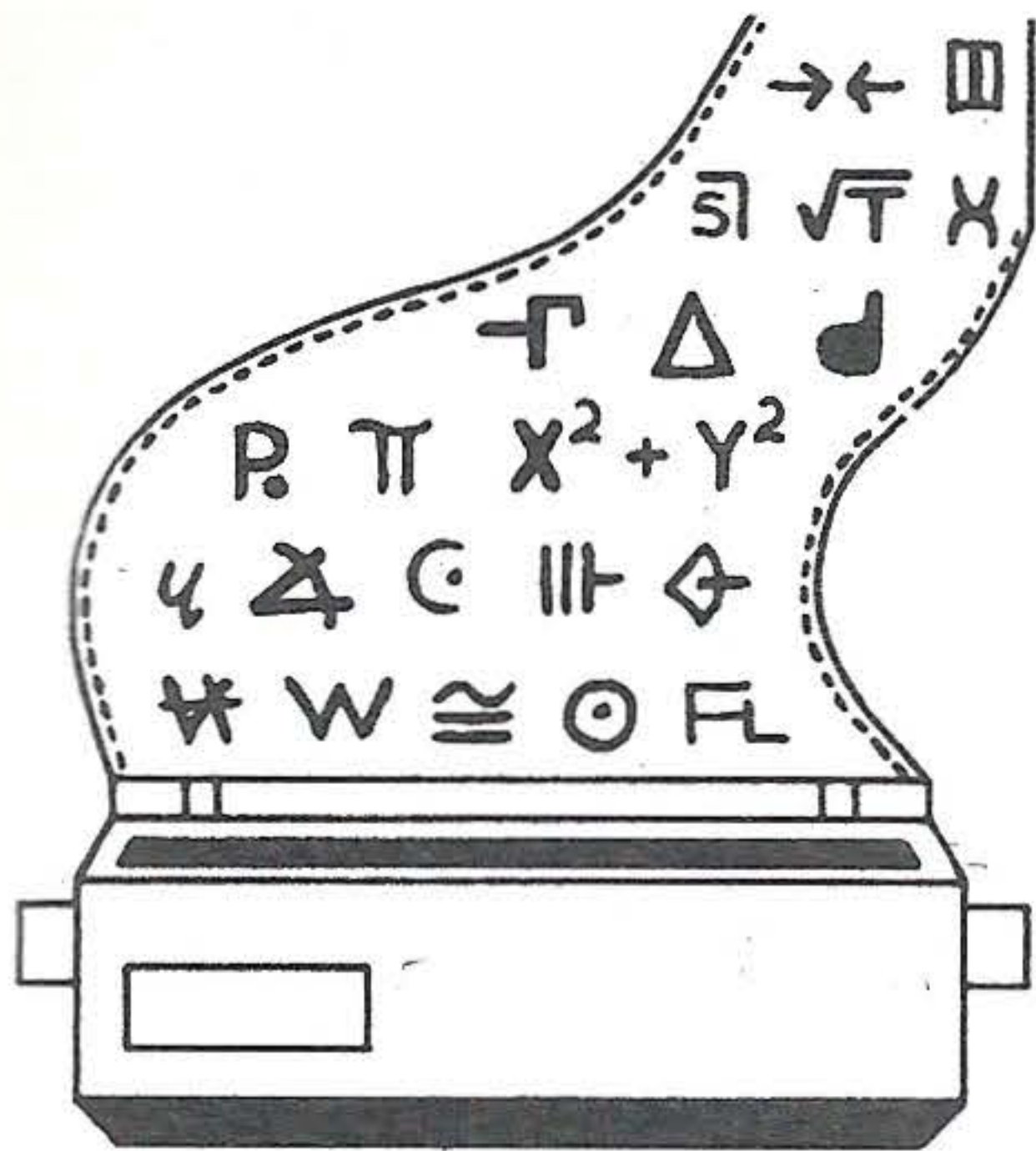
Dopo alcuni istanti apparirà, nella finestra principale, la «A» maiuscola del font selezionato, ingrandita, e nella «Character View Box» la stessa lettera in dimensioni reali. Questa funzione può essere ottenuta anche premendo contemporaneamente il tasto «Amiga» di destra e la lettera «A».

- **Load InterFont**: ovvero, «Carica un font InterFont». Analoga alla precedente, consente di caricare un font in formato «InterFont» (cioè costituito da punti uniti da linee) che viene visualizzato, ingrandito, nella finestra principale, ed in dimensioni reali nella finestra «Preview Box».

Nel caso questo font sia stato costruito sulla traccia di un font Amiga, il sistema chiede se vogliamo aprire anche il bitmap del font Amiga; rispondendo affermativamente, sotto il carattere in formato «InterFont» apparirà, nella finestra principale, anche il corrispondente carattere in AmigaFont (e, naturalmente, lo stesso carattere in dimensioni reali nella «Character View Box»).

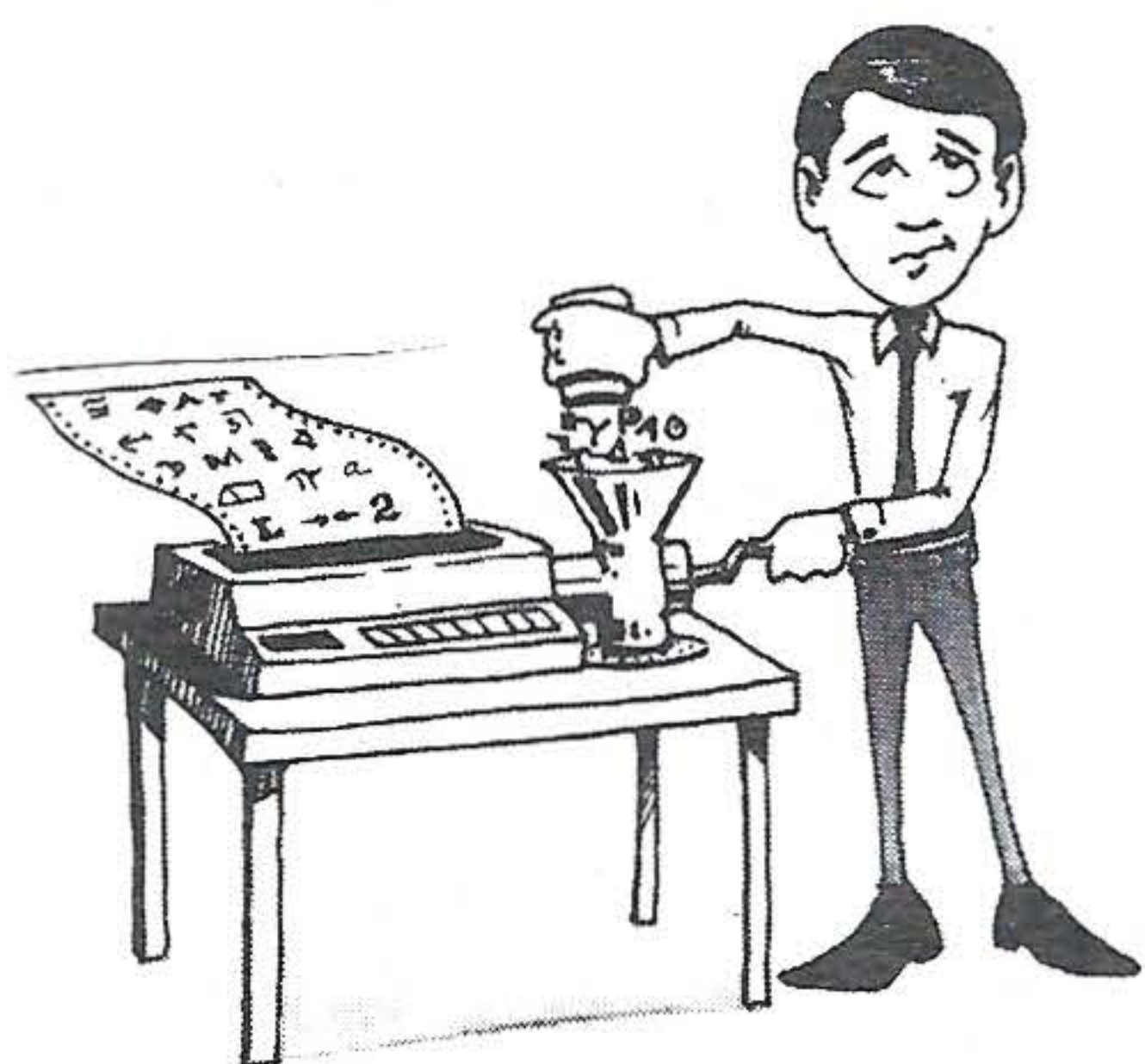
Questa funzione si ottiene anche con la combinazione «Amiga Destro - L».

- **Save InterFont**: ossia, «Salva il font InterFont». Una volta creato un set di caratteri, possiamo salvare

Costruzione di un font InterFont a partire da un font Amiga, in questo caso il «Diamond 20».

questi ultimi su disco, con l'ultimo nome che abbiamo utilizzato, scegliendo questa opzione, che può essere ottenuta anche con la combinazione di tasti «Amiga Destro - S».

- **Save As**: simile alla precedente, consente di salvare un font attribuendogli un nome. Selezionata questa opzione, appare un requester simile a quello incontrato con «Load InterFont». Anche questa opzione può essere abbreviata, con «Amiga Destro - Z».
- **Colors**: serve a stabilire i colori della nostra paletta. Vengono mostrati sedici quadratini colorati, corrispondenti ai sedici colori utilizzati, insieme ai tre classici cursori **RGB** per stabilire la componente Rossa Verde e Blu, rispettivamente. In aggiunta abbiamo anche le opzioni **Copy** e **Spread**, con funzioni identiche alle omonime opzioni del mitico «Deluxe Paint».

Ok e **Cancel**, dal significato lapalissiano, completano il requester. Per questa opzione possiamo usare lo *shortcut* «Amiga Destro - C».

- **Quit**: ci fa abbandonare il programma e chiude le opzioni del menu Project. È abbreviabile con «Amiga Destro - E».

Si raccomanda, al solito, di usare l'opzione a ragion veduta, poiché abbandonando il programma si perdono i dati non eventualmente salvati. Per sicurezza, comunque, il programma prima di eseguire ci chiede conferma.

LE OPZIONI DEL MENU EDIT

Nel menu **Edit** abbiamo le seguenti opzioni:

- **Pixels**: composta a sua volta da tre sotto-opzioni, consente di stabilire la forma dei pixel dei caratteri del font Amiga su cui lavoriamo.

Le tre possibilità sono **Square** (Quadrato), **Tall** (Alto) e **Wide** (Ampio), selezionando le quali otteniamo pixel di altezza pari all'ampiezza, alti il doppio della larghezza od alti la metà, rispettivamente. Questa opzione è utile per capire come apparirà il carattere nelle varie risoluzioni.

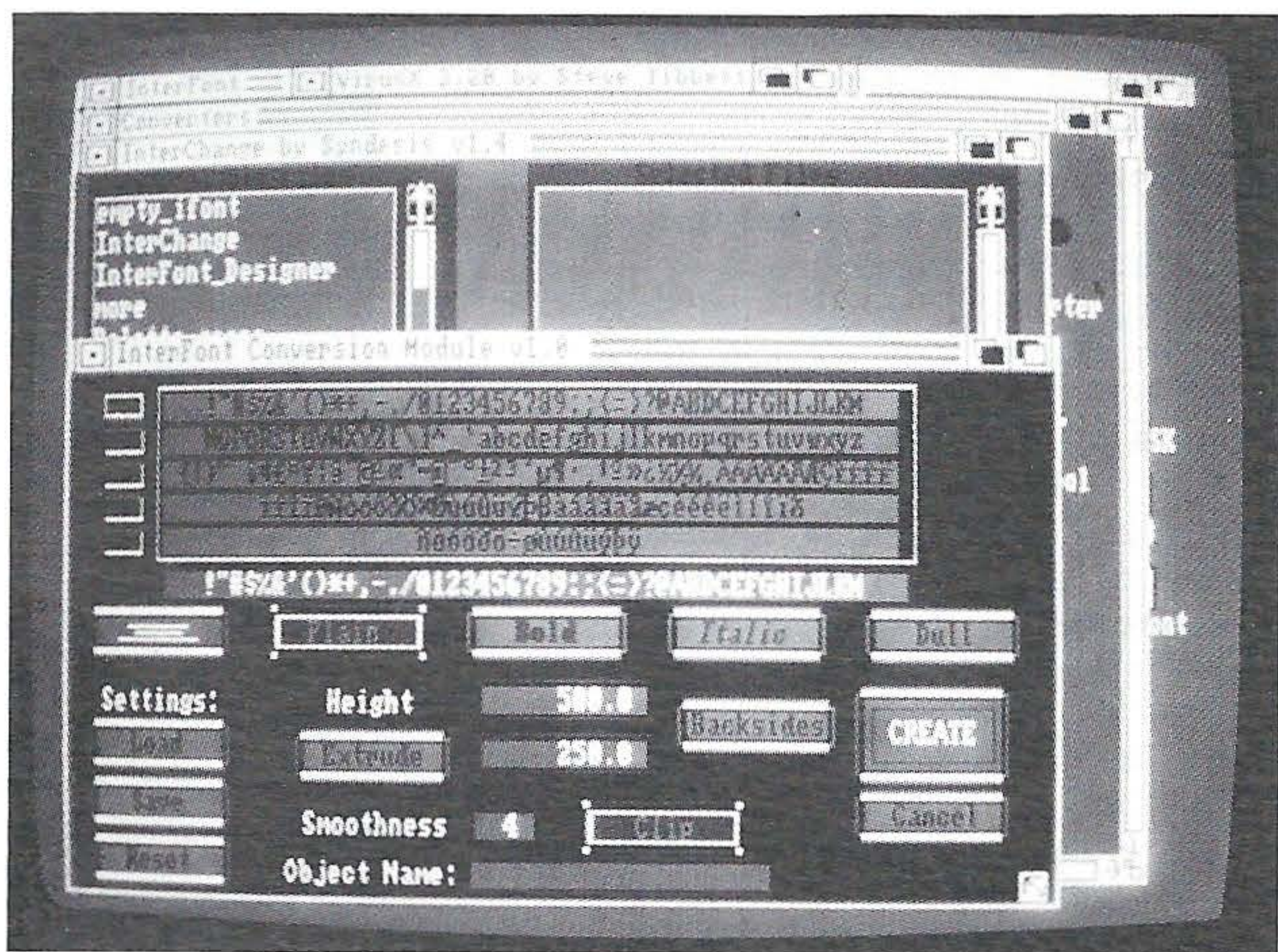
Con Square abbiamo un carattere in bassa o in alta risoluzione (320x256 o 640x512), con Tall un carattere in media risoluzione (640x256) (quella del WorkBench), e con Wide abbiamo un carattere in bassa risoluzione interlacciato (320x512).

- **Character**: si compone anch'essa di diverse sotto-opzioni:
- **Copy**, abbreviabile con «Amiga Destro - Y», consente di copiare tutti i punti giacenti sulla linea alla quale appartengono i punti in quel momento selezionati in un buffer temporaneo, per poi eventualmente riportarli in un altro carattere.
- **Cut**, richiamabile anche con «Amiga Destro - T», si comporta come il precedente, tranne che *cancella* i punti prelevati dal carattere sorgente.
- **Paste**, selezionabile anche con «Amiga Destro - P», è il complementare dei primi due, consentendo di posizionare i punti, prelevati con Copy o Paste, in un altro carattere. Utilizzando accortamente queste tre opzioni è possibile risparmiare tempo utilizzando parti di caratteri già definiti per definirne nuovi, ad esempio la «I» come base per la «L», la «C» per la «G», etc.
- **Move**, infine, (Amiga Destro - M) consente di spostare i punti selezionati clickando su quattro frecce ortogonali che appaiono selezionando l'opzione. È molto potente, poiché permette di spostare, con movimenti fini, interi pezzi di carattere all'interno della finestra di lavoro.

Lo schermo di lavoro del tool accessorio «InterChange», con i file requester.

PREFERENCES

Terzo ed ultimo menu, **Preferences** consente di ottimizzare il nostro ambiente di lavoro:

- **Pointer**, ci offre due possibilità: **Cross Hair** trasforma il puntatore in una mira composta da una croce interrotta al centro, mentre **My Pointer** utilizza il puntatore definito nelle preference del disco di sistema.
- **Icons**, posizionabile su **On** oppure su **Off**, consente di attribuire o meno un'icona al file contenente i nostri caratteri.
- **Coordinates** invece, dotato anch'esso delle possibilità **On** e **Off**, visualizza in alto a destra le coordinate del cursore.

Il programma «InterFont Converter» consente di attribuire ad un font le caratteristiche di un oggetto solido.

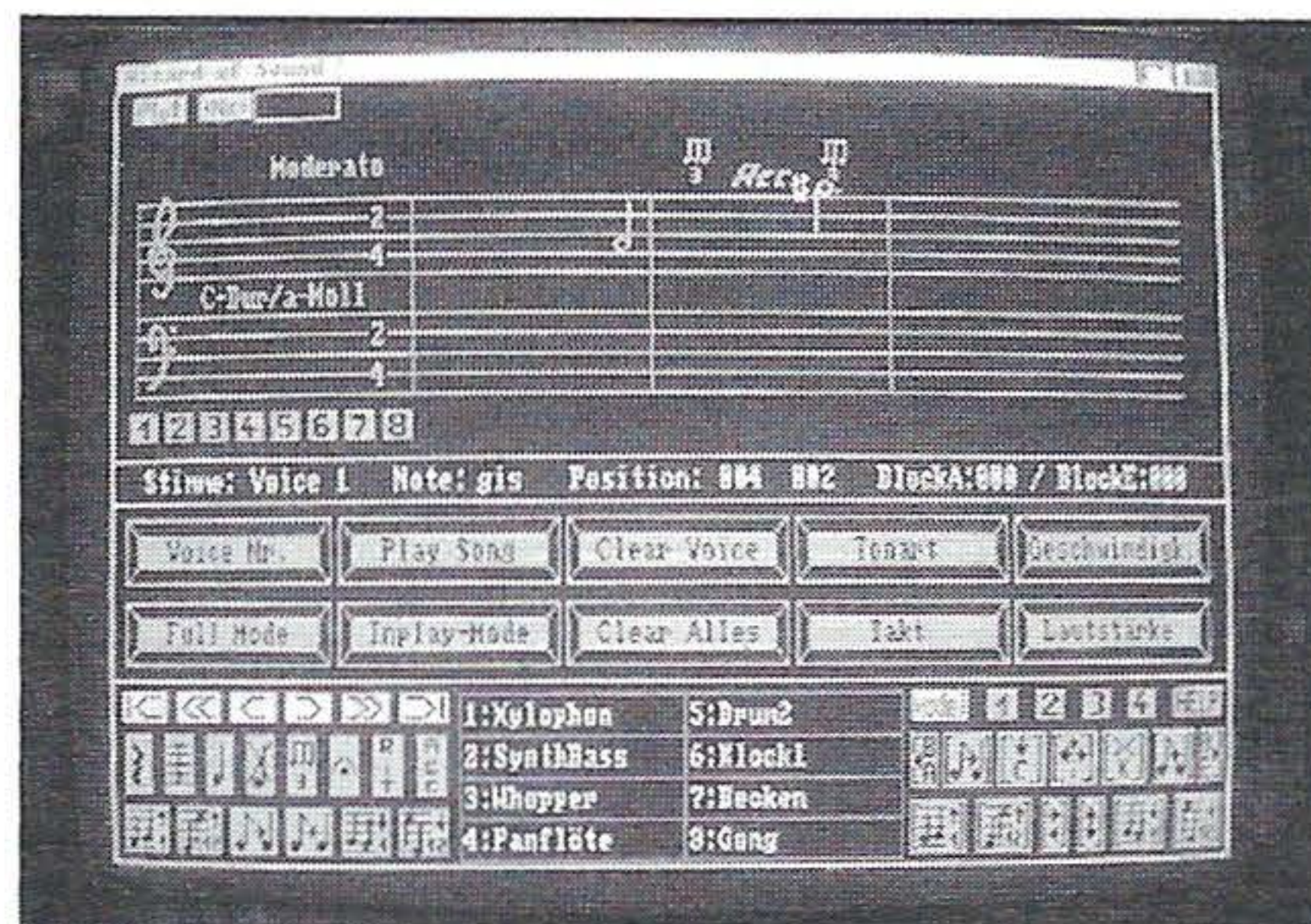
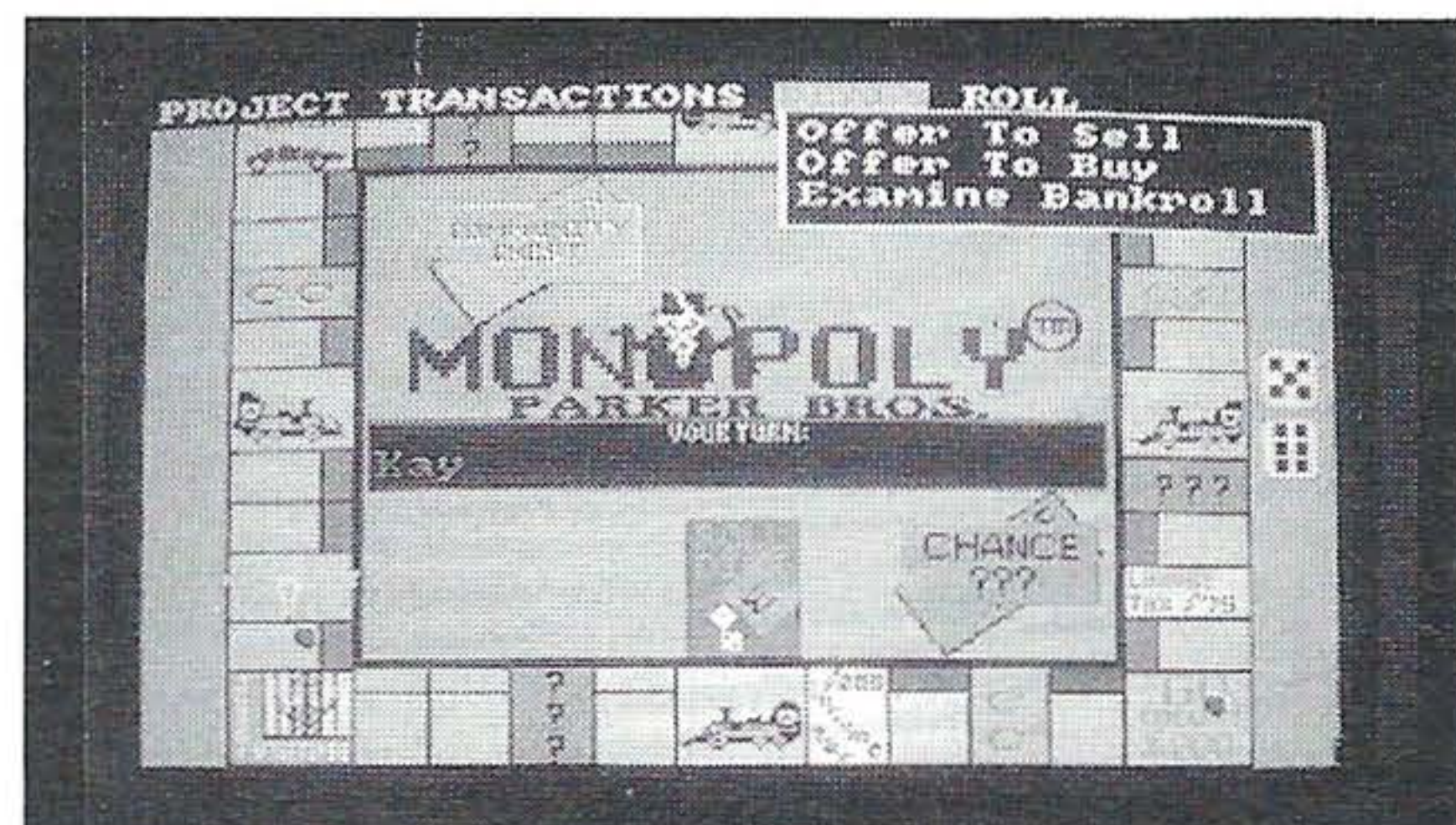
The best of the PD

Abbiamo scelto per voi, e continueremo a farlo, i migliori programmi fra quelli di Pubblico Dominio esistenti che, per ragioni di spazio, non possono essere inseriti nel dischetto allegato ad Amiga Byte. Il meglio del PD verrà selezionato e recensito via via su queste pagine, e messo a vostra disposizione.

VIRUSX 4.0

Il programma «VirusX» di Steve Tibbet è ormai diventato il principale baluardo di difesa dall'infezione contro i virus. Tutte le release precedenti, ed in particolare la 3.20 (pubblicata sul numero 12 di AmigaByte), hanno ottenuto un successo ed una diffusione veramente straordinari in tutto il mondo. Le ragioni di questa popolarità sono essenzialmente due: la grandissima facilità d'uso del programma (basta caricarlo in memoria e rimane dormiente senza interferire con nessuna applicazione, pronto a destarsi solo in caso di infezione); la versatilità e completezza (praticamente ogni tipo di virus in circolazione al momento viene riconosciuto ed eliminato); le dimensioni ridottissime (solo 19K di codice nell'ultima release, non ruba memoria preziosa ad altri programmi); e, non ultima, la convenienza («VirusX» è PD, molti altri programmi simili dalle caratteristiche inferiori costano decine di migliaia di lire).
Nella sua release 4.0 «VirusX» riconosce non solo tutti i virus di tipo tradizionale, quelli cioè che si installano nel bootblock dei dischetti come il famigerato «Lamer Exterminator» o l'ormai vetusto «Byte Warrior», ma anche quelli più subdoli che si annidano all'interno dei file eseguibili, come il virus «IRQ», il «Lamer's Revenge» (del quale ci siamo occupati per primi sul numero 15 di AmigaByte) ed i più nuovi ed «ingannatori» «BSG9» e «Xeno».
«VirusX 4.0» è presente sul dischetto «KillVirus», la collezione di programmi antivirus PD più completa esistente; oltre al file eseguibile, sono inclusi anche il codice sorgente in C e la documentazione originale, che comprende una trattazione aggiornata e completa riguardante tutti i virus Amiga finora conosciuti (tra i quali anche alcuni fortunatamente poco diffusi nel nostro paese, come il recente «Australian Parasite»).
È inutile ricordare come la miglior difesa contro le contaminazioni da virus sia la prevenzione: «VirusX» è l'arma migliore che esita in assoluto per Amiga in quanto, oltre che scovare ed eliminare i virus già eventualmente presenti sui vostri dischetti, rimane residente in memoria per impedire a quelli nuovi di attecchire.
Disponibile sul dischetto: KillVirus (L. 15.000).

WIZARD OF SOUND

Nonostante «Wizard of Sound» sia forse il miglior programma musicale di pubblico dominio, esso rimane ancora praticamente sconosciuto al grande pubblico degli utenti Amiga a causa di un piccolo inconveniente che ne ha limitato la diffusione al di fuori dei confini della patria d'origine: l'adozione, per parte dei menu e dei messaggi del software, della lingua tedesca.
Questo handicap, unito all'assenza di documentazione, ha impedito che «Wizard of Sound» ottenesse il successo che merita, ma nulla toglie alla qualità del programma.
Esso consente di comporre musiche sul pentagramma usando la notazione musicale standard, e di importare strumenti campionati, analogamente a quanto accade con programmi del calibro di «Sonix» o «Deluxe Music». Le composizioni create possono essere riascoltate indipendentemente dal programma principale mediante l'uso dell'utility «WizPlayer», che consente quindi di includere il frutto delle proprie fatiche nei propri dischetti senza alcuno sforzo.
Nonostante manchi un file «.doc» di spiegazioni, l'uso del programma non è impossibile, anche perché fortunatamente gran parte della terminologia musicale usata è di origine italiana (allegro, moderato, pianissimo, andante, etc.).
Pur non essendo al livello, nelle prestazioni e nell'affidabilità, dei prodotti commerciali, «Wizard of Sound» è un programma eccellente del quale aspetto e capacità non tradiscono affatto l'appartenenza al mondo del PD.
Consigliato soprattutto ai più «smanettoni» ed agli appassionati di musica.
Disponibile su: AmigaByte.PD.18

Chi desidera ricevere i dischetti contenenti i programmi recensiti su queste pagine, basta che invii vaglia postale ordinario di Lire 10 mila ad Arcadia, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano, specificando il codice del disco (esempio: Amiga Byte PD2) ed i propri dati chiari e completi.

MONOPOLY e CIRCUITWAR

Gli appassionati dei giochi di strategia sanno di poter sempre contare sui programmatori PD, gli unici che si dedichino alla conversione a 16 bit di vecchi tradizionali giochi da tavolo.
È il caso di «Monopoly», giunto qui alla sua seconda versione per Amiga dopo la prima conversione PD scritta in ABasiC da David Addison.
Questa versione, scritta in C, è naturalmente fedele all'originale, comprendendone tutte le caratteristiche e rispettandone pienamente le regole. Da due a quattro giocatori possono sfidarsi, lasciando al computer il compito di gestire gli spostamenti, fare da banchiere e, all'occorrenza, dichiarare il fallimento o la vittoria di uno degli avversari.
Un programma dignitoso, graficamente discreto, che rende giustizia ad un classico passatempo.
«CircuitWar» rappresenta invece una sfida di sapore più avveniristico, e non mancherà di appassionare chiunque si diletti di elettronica o progettazione. I giocatori infatti si affrontano costruendo circuiti su di una basetta disegnata sullo schermo. Lo scopo è riuscire a distruggere la CPU dell'avversario collegandola ad un proprio componente ed inviandole scariche di energia.

Naturalmente, oltre che del tracciato dei fili, gli avversari devono occuparsi di inserire nel progetto i vari componenti (condensatori, resistenze, deviatori, etc.) per respingere gli attacchi nemici e favorire l'intensità dei propri. Anche in questo caso lo scontro è tra due, tre o quattro persone sedute di fronte al computer, ma l'autore del programma premette che non sarà così ancora per molto: una futura release potrebbe includere infatti un'opzione per giocare a distanza via modem.
Disponibile sul dischetto: AmigaByte.PD.17

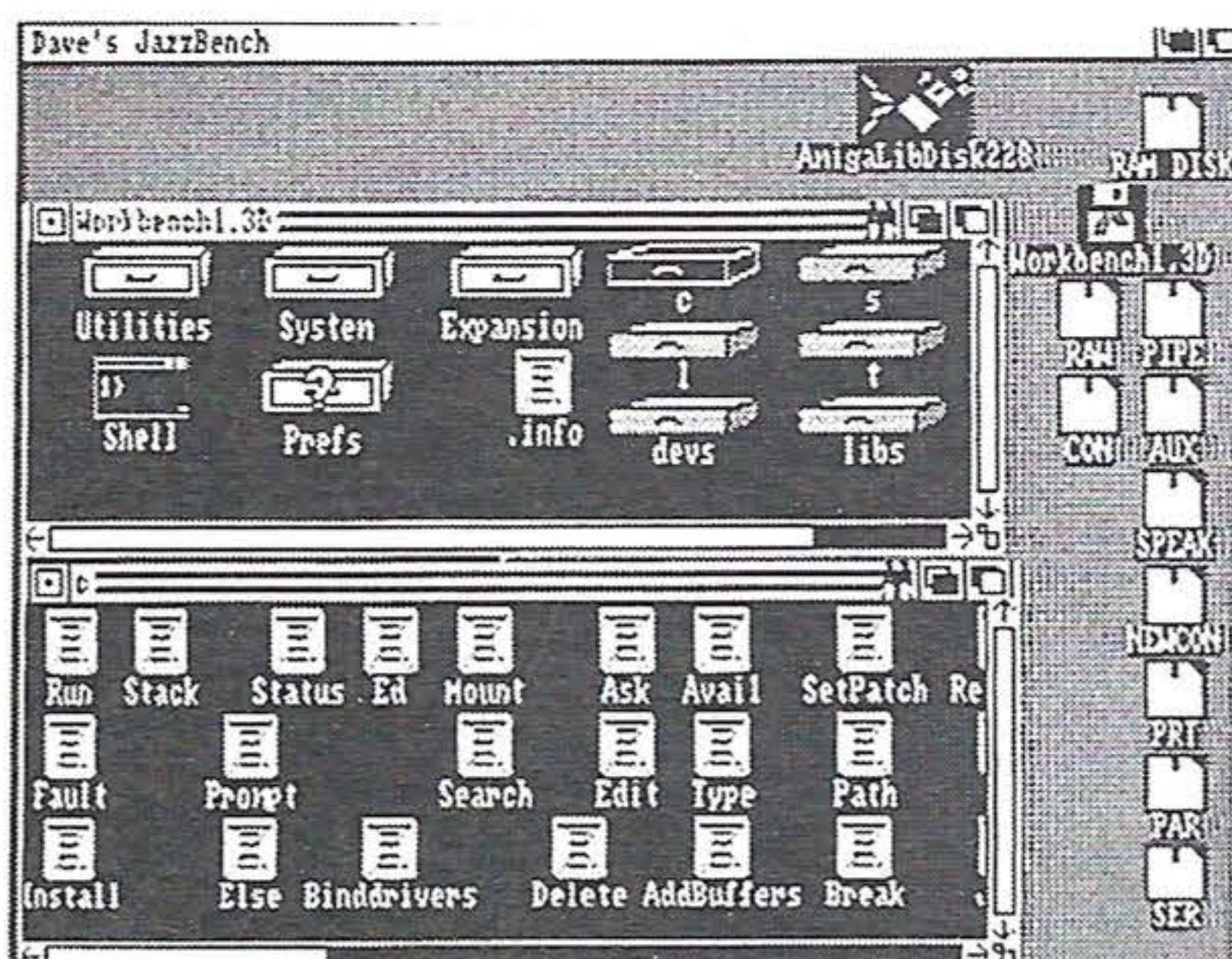
SIMGEN

Il nome di questo programma è la contrazione dell'espressione «Simulated Genlock», ovvero Genlock simulato. Come molti sapranno, un Genlock è una particolare interfaccia hardware che consente di miscelare un segnale video esterno, proveniente da una telecamera o da un video-registratore, con quello generato dal computer, e di riversare il risultato su videocassetta. L'utilizzo più tipico di queste apparecchiature consiste nella creazione di titolazioni per videocassette o programmi audiovisivi, oltre che per effetti speciali di computer graphic in ambito televisivo.
Il programma «SimGen» non pretende di sostituire un'apparecchiatura tanto sofisticata, ma ne simula solo l'effetto mescolando al normale schermo di WorkBench di Amiga un'immagine in formato IFF scelta dall'utente.
Analoghi programmi in precedenza avevano lo stesso scopo (ad esempio il diffuso «DropCloth»), ma presentavano l'inconveniente di rallentare notevolmente la gestione delle finestre e di occupare molta memoria. «SimGen» occupa meno di 25K, oltre che naturalmente lo spazio da riservare all'immagine IFF da usare come sfondo, variabile a seconda della risoluzione.
Vengono visualizzati solo i primi due bitplane per ragioni di memoria e, indipendentemente dal formato, l'immagine viene automaticamente centrata sullo schermo per ottenere i migliori risultati estetici.
L'opzione «Tile» del programma è particolarmente interessante in quanto consente effetti molto gradevoli: impiegandola, la schermata prescelta non occuperà tutto lo schermo ma verrà ridotta di dimensioni e replicata in serie, fino a comporre una specie di mosaico sullo sfondo.
«SimGen» è un programma indubbiamente meno utile di tanti altri, ma molto efficiente e spettacolare. È indicatissimo per dare un tocco di professionalità ai vostri dischetti e per altre applicazioni più frivole: i più romantici, infatti, non esiteranno a digitalizzare la foto della propria ragazza (o della cover-girl preferita...), e ad imprimerla permanentemente sullo sfondo del loro computer, in modo da averla sotto gli occhi in continuazione anche durante la compilazione di un sorgente o la stesura di un testo con un word processor.
Disponibile sul dischetto: AmigaByte PD 17

JAZZBENCH

Novità assoluta nel campo del software Amiga: l'unico precedente è rappresentato da «Arp», la versione PD dei comandi del sistema operativo. «JazzBench» va un passo oltre «Arp», costituendo in pratica una validissima alternativa al tradizionale WorkBench targato Commodore.
Laddove «Arp» si sostituiva alla parte di AmigaDos accessibile solo da Cli, «JazzBench» prende il posto del normale schermo di lavoro di Amiga, introducendo un modo di gestione delle icone e delle finestre molto simile a quello del WorkBench, ma totalmente riscritto, con l'aggiunta di svariate innovazioni.
Chi volesse avere un assaggio di alcune delle novità che saranno introdotte dalla Commodore con il WorkBench 1.4, può farlo utilizzando «JazzBench»: ad esempio la possibilità di modificare lo sfondo dello schermo, l'opzione per visualizzare nelle finestre anche quei file sprovvisti di icona, e la presenza di nuovi menu a discesa. Una caratteristica derivata direttamente da Macintosh e prossimamente introdotta anche dal Wb 1.4 è quella di mostrare, all'interno delle finestre, non più solo icone ma anche testo. È quindi possibile avere contemporaneamente finestre con le tradizionali icone ed altre contenenti la directory dei file ordinati per nome, data o lunghezza.
Con «JazzBench» si possono definire a piacere alcune funzioni dei menu a discesa per attivare, con l'uso del mouse, i programmi di uso più comune; è stato anche introdotto un minimo di gestione del suono, in modo da segnalare con un beep gli eventuali errori dell'utente. Il beep è inoltre sostituibile con un qualsiasi effetto sonoro campionato: nel pacchetto «JazzBench» è infatti incluso, a questo scopo, un file dimostrativo che, se attivato, rimprovera l'utente per ogni azione errata usando la voce del computer Hal 9000 digitalizzata dal film «2001: Odissea nello spazio».
L'installazione di «JazzBench» è semplicissima: basta copiare un'apposita libreria nella directory «Libs:» del proprio disco di sistema, ed alcuni file in quella principale. Poi, con una piccola modifica della «Startup-sequence», si può eliminare il caricamento del normale WorkBench cancellando il comando «LoadWb» e sostituendolo con quello di «JazzBench».
Siamo di fronte ad un prodotto dalle caratteristiche veramente fuori del comune, soprattutto trattandosi di un programma PD.
La versione attualmente in circolazione di «JazzBench» è la 0.8, perfettamente

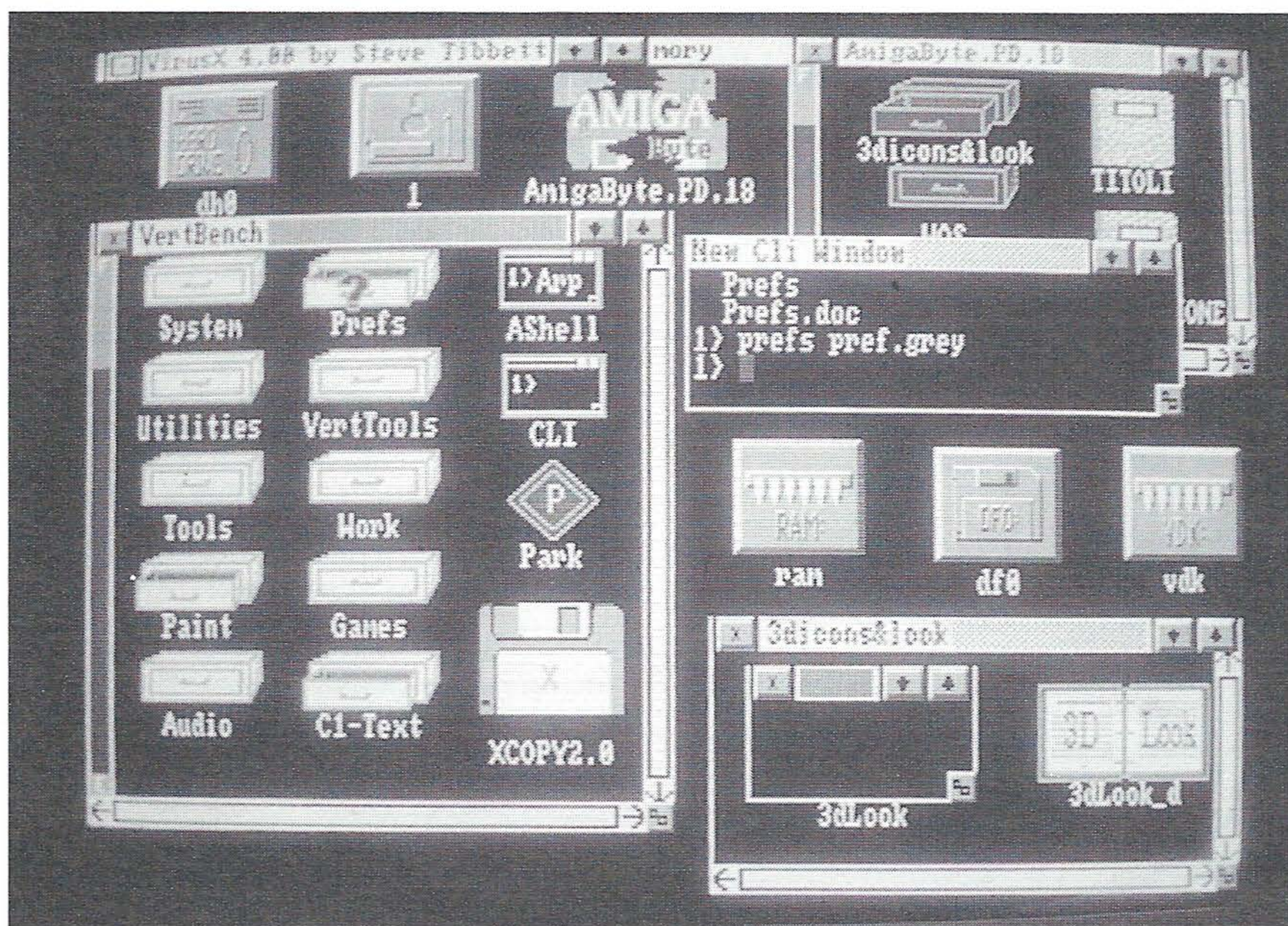
PARTECIPA ANCHE TU!

Il software di pubblico dominio rappresenta il miglior «biglietto da visita» informatico per presentarsi e farsi conoscere. Se hai prodotto software per Amiga (programmi, immagini, demo grafiche o sonore), puoi assicurare al tuo lavoro una vastissima diffusione con il suo inserimento nella libreria di software PD di AmigaByte.
Rendere gratuitamente disponibile un programma per l'inclusione nel nostro catalogo è vantaggioso: il software, venendo utilizzato da altre persone, fa conoscere il nome del suo autore, che potrà eventualmente essere contattato dagli interessati per modifiche, versioni personalizzate, o per l'acquisto del sorgente.
Ogni mese AmigaByte recensisce i migliori programmi di pubblico dominio: tra questi potrebbe esserci anche il tuo. Un'ottima occasione quindi per diffondere il proprio nome e le proprie capacità di programmazione.
I programmi inviati dovranno essere accompagnati da un'autorizzazione firmata dell'autore all'inserimento del proprio lavoro nel catalogo di software di pubblico dominio «AmigaByte». È necessario che il disco contenga le istruzioni d'uso del programma, inviato in un file in formato Ascii, leggibile quindi con il comando «Type» di AmigaDos.
Qualora un programma inviato fosse ritenuto particolarmente interessante, potrà essere pubblicato (ovviamente dietro compenso) su AmigaByte, oltre che essere inserito nel catalogo.
In ogni caso verrà data una risposta a tutti coloro che ci sottoporranno loro lavori; i dischetti inviati in redazione non verranno comunque restituiti.

funzionante, ma ancora suscettibile di ulteriori migliorie da parte dell'autore. È molto probabile, visto il successo riscontrato, che in un futuro molto prossimo «JazzBench» venga distribuito come programma commerciale e non più come Public Domain: vale quindi la pena di procurarsene subito una copia.
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 17

3D LOOK e 3D ICONS

Questi due prodotti, pur essendo stati sviluppati del tutto indipendentemente da autori diversi, sembrano essere stati pensati per l'utilizzo in abbinamento: «3D Look» è un programma che modifica l'aspetto dei gadget delle finestre del WorkBench, rendendoli quasi tridimensionali; «3D Icons» è una collezione di icone liberamente ispirate, come racconta l'autore nella documentazione, a quelle usate per il nuovo computer Next, dall'aspetto metallico in rilievo.
Impiegati contemporaneamente, «3D Look» e «3D Icons» possono migliorare enormemente l'aspetto dello schermo di lavoro del vostro Amiga, come testimoniano le due immagini dimostrative in formato IFF incluse nella directory.
Per far risaltare al massimo l'effetto di luci ed ombre delle icone e delle finestre, gli autori consigliano di modificare adeguatamente i colori dello schermo: a questo scopo, il cassetto comprende anche «Prefs», un tool che i lettori di AmigaByte dovrebbero conoscere già, in quanto apparso nel dischetto allegato al numero 16 della rivista.
Con esso, e con i file di configurazione acclusi, potete scegliere la combinazione di colori che preferite per rinnovare il look del vostro computer ed aggiornarlo con uno di sapore futuristico ed innovativo.
Disponibile sul dischetto: AmigaByte.PD.18

SUONI ED IMMAGINI

Il software di pubblico dominio, come abbiamo visto, non comprende solo giochi, tool ed utility, ma anche materiale utile per il lavoro del programmatore: font, immagini, file di documentazione, icone, musiche, ed altro ancora.
La libreria di software PD di AmigaByte ha già offerto in passato numerosi esempi di questo genere di prodotti: ricordiamo il dischetto numero 7, contenente animazioni ed immagini sexy (vietate ai minori!), o il numero 12, contenente un corso inglese per l'apprendimento del linguaggio C.
Questa tradizione continua ora con altre novità degne di interesse; il dischetto AmigaByte PD 20 contiene ad esempio due nuovissime e spettacolari animazioni di origine americana, create con il pacchetto «Sculpt-Animate» della Byte-by-Byte.
La prima, «Not Boing Again», opera in modo Ham interlacciato e richiede perciò almeno un Megabyte per funzionare correttamente: mostra un divertente esempio di cosa accade al vostro computer quando avviene una Guru-Meditation.
«Walker» invece può essere caricata anche su Amiga non espansi e, come rivela il nome, mostra un simpatico omino in ray tracing che cammina.
Il dischetto contiene anche la versione 1.3 di «Movie», il player per le animazioni in formato Sculpt; questa release è in grado anche di riprodurre suoni campionati in sincrono con le immagini, come esemplificato da «Not Boing Again».
Il dischetto AmigaByte PD 21 comprende una raccolta di immagini in tutti i formati (alta, media e bassa risoluzione, ham ed overscan). Trattandosi di schermate generalmente provenienti da Bulletin Board System statunitensi, sono tutte inedite o comunque poco diffuse nel nostro paese e variano da disegni del pittore Escher a poco rassicuranti ritratti del personaggio cinematografico Freddy Krueger, da Roger Rabbit a modelle in bikini, etc.
Dall'ambito visivo a quello sonoro: il dischetto AmigaByte 22 è una raccolta di brani musicali e di effetti sonori campionati, provenienti dalle fonti più disparate.
Per chi è a corto di idee o di materiali per la creazione di colonne sonore per le proprie animazioni o di presentazioni per i propri dischetti, qui ce n'è d'avanzo.
Tutti i pezzi sono riproducibili in loop, ovvero possono essere ripetuti all'infinito senza soluzione di continuità.
I pezzi musicali comprendono riff di chitarra o ritmi campionati direttamente dai brani più famosi di artisti rock e pop (U2, Art of Noise, Madonna, etc.).
Il disco comprende anche l'utility «Ssp», un player di suoni digitalizzati. Disponibili sui dischetti:
AmigaByte.PD.20 (animazioni)
AmigaByte.PD.21 (immagini)
AmigaByte.PD.22 (suoni)

NUOVO CATALOGO SU DISCO! SOLO L. 10.000

SOFTWARE
PUBBLICO DOMINIO
CENTINAIA DI PROGRAMMI!

Per ricevere il nuovo catalogo basta inviare vaglia postale ordinario di lire 10.000 intestato ad Arcadia, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Specifica sul vaglia stesso quello che desideri ed i tuoi dati chiari, precisi e completi.

Animation Station

Un'utility dedicata alla creazione ed alla modifica di animazioni grafiche in qualsiasi formato video, perfettamente compatibile con lo standard Anim.

di LUCA MIRABELLI

Correva l'anno 1986 quando Eric Graham scrisse e diffuse il suo primo lavoro, la spettacolare demo «Juggler», che quasi tutti avranno visto almeno una volta. Oltre che per la realizzazione, decisamente impeccabile, quel programma si è conquistato un posto nella storia del software Amiga perché fu la prima animazione degna di tale nome realizzata con il metodo del «page flipping».

Fino ad allora, infatti, tutti i programmi di animazione disegnavano i loro fotogrammi in tempo reale («Aegis Animator», «Deluxe Video») e le loro caratteristiche erano quindi limitate da ovvie esigenze di rapidità nella creazione del singolo fotogramma.

Graham tentò con successo un'altra strada: realizzare i 16 fotogrammi che componevano la sua animazione con tutta calma (erano in HAM, ed ognuno veniva generato in circa un'ora di tempo da un programma scritto appositamente), e visualizzarli rapidamente uno dopo l'altro richiamandoli dalla memoria.

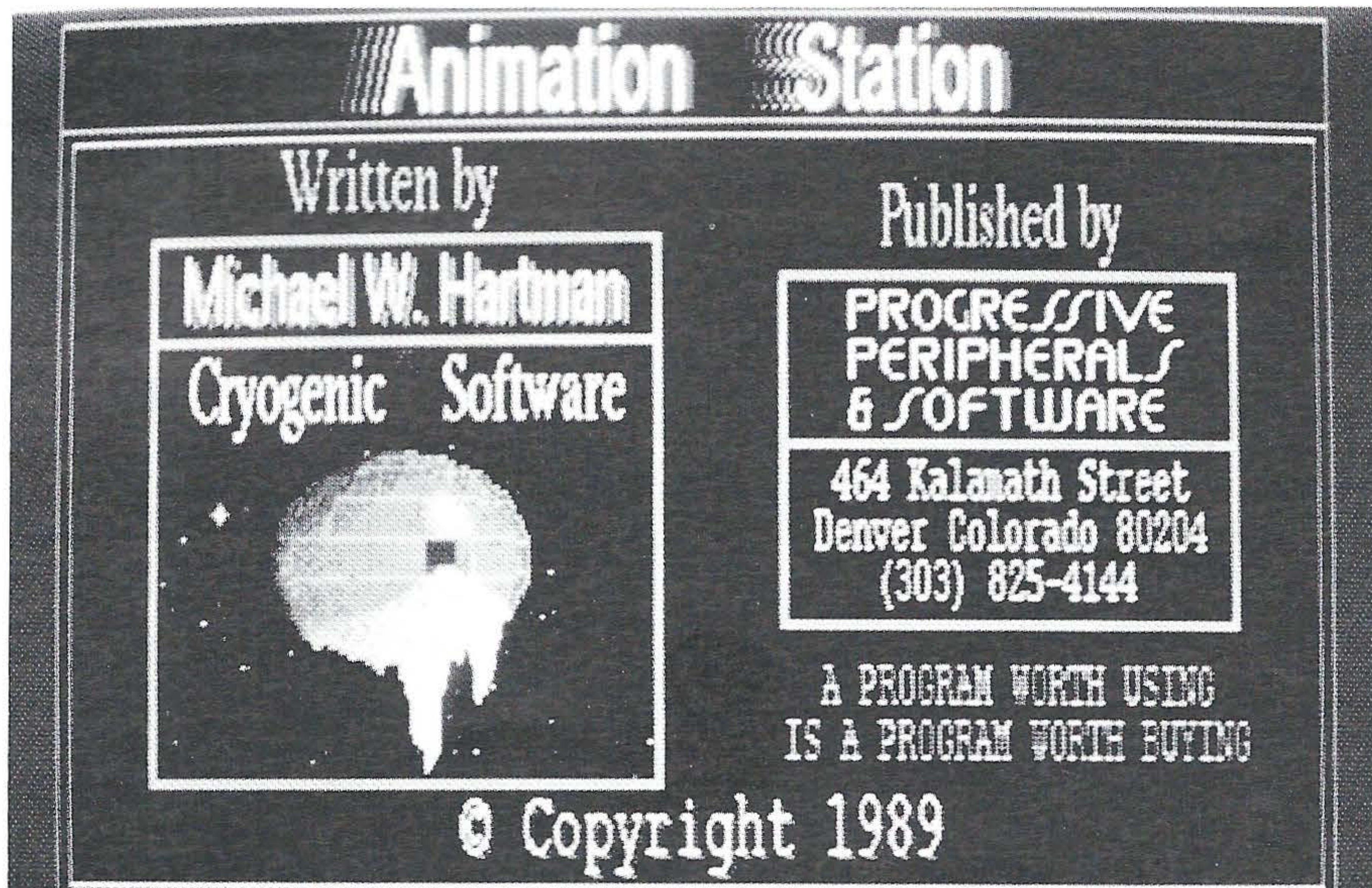
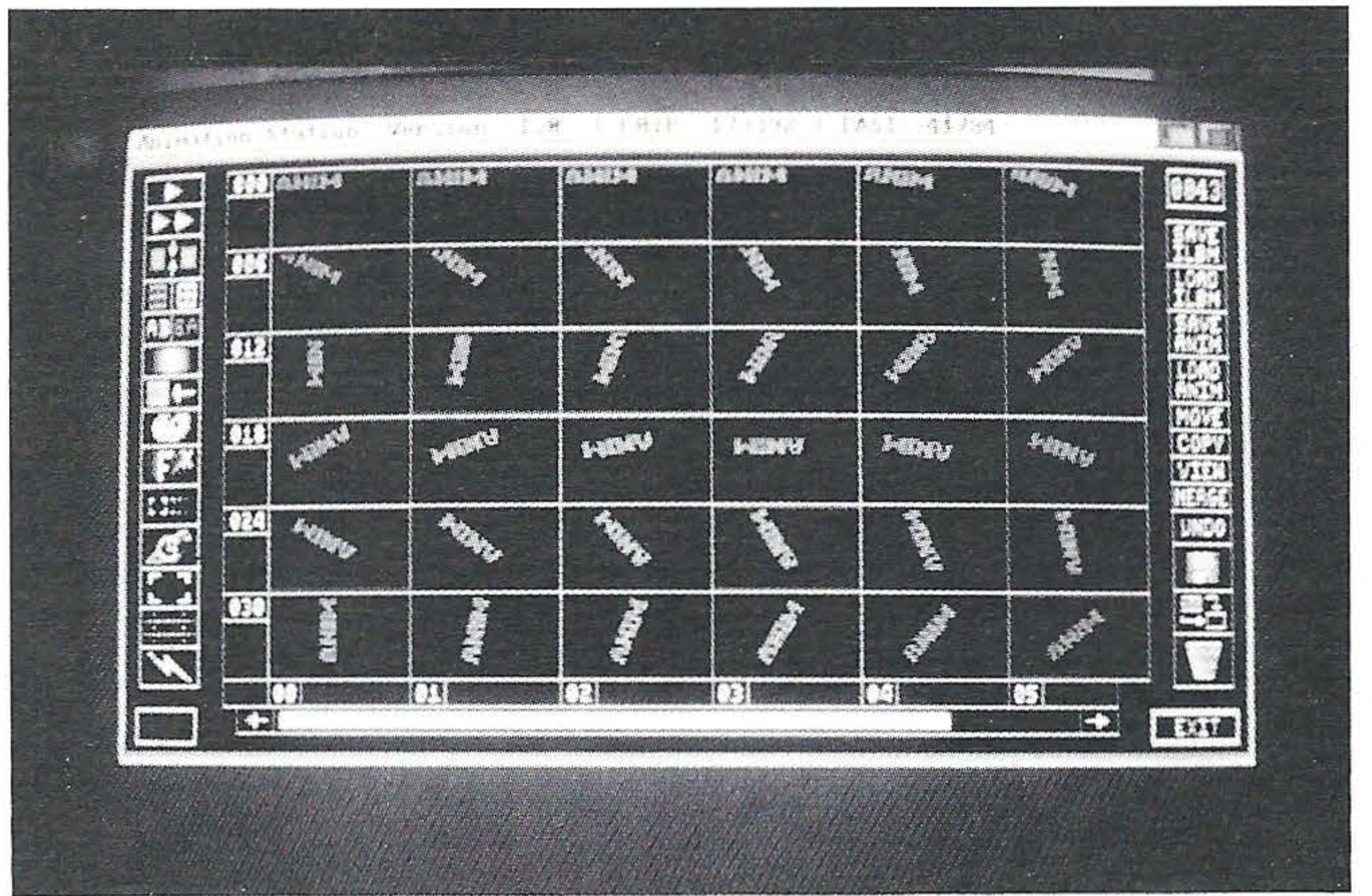
ANIMARE È... DI MODA

Ma torniamo ad oggi: le espansioni di memoria si diffondono, e sempre più utenti di Amiga scoprono l'animazione. Lo stesso accade tra i programmatori; infatti negli ultimi mesi il mercato è stato letteralmente sommerso da una valanga di software capace di mettere in movimento le immagini. Naturalmente, programmi ottimi si sono affiancati a programmi meno buoni; più spesso, uno stesso programma possiede caratteristiche decisamente originali ed invitanti insieme a difetti di varia natura.

È il caso di «Animation Station», ultima release dell'americana Progressive Peripherals & Software (già produttrice di «Pixmate», «CLImate», e tanti altri apprezzati programmi). Scritto da Michael W. Hartman della Cryogenic, richiede almeno un Megabyte di memoria per essere caricato anche se, avverte l'autore, senza un minimo di 1,5 Mega è impossibile combinare qualcosa di buono nel campo delle animazioni. Si riesce, invece, a lavorare senza troppe difficoltà anche senza un drive esterno, che è comunque caldamente consigliato a tutti i possessori di Amiga.

«Animation Station» lavora in formato ANIM, lo standard ormai storico, implementato per la prima volta proprio in «Juggler» e, in seguito, dalla Aegis nel suo «Videoscape 3D»; non memorizza perciò tutti i fotogrammi che compongono l'animazione come se si trattasse di immagini singole, ma soltanto il primo fotogramma e le differenze (deltas) tra ogni fotogramma ed il precedente.

Questo sistema, se da un lato consente un notevole risparmio di memoria (animazioni di media lunghezza possono essere salvate su di un solo floppy disk), dall'altro impo-

ne un rallentamento in fase di creazione dell'animazione; non è infatti possibile passare direttamente, ad esempio, dal primo fotogramma al centesimo senza che il sistema sia obbligato a calcolare anche tutti quelli intermedi.

Subito dopo il caricamento, compare la schermata principale del programma: un rettangolo suddiviso in caselle, con l'indicazione della memoria disponibile nella parte alta, una barra di scorrimento in basso (serve quando l'animazione è composta da più di 36 fotogrammi), due colonne di gadget sulla destra e sulla sinistra. A partire da questo momento, scordatevi pure dell'esistenza del pulsante destro del mouse: già, «Animation Station» non utilizza i classici (e comodi) menu a tendina tipici di ogni programma Amiga.

I GADGET

Usare il programma non è comunque difficile e, superato il primo shock, non dovrebbero esserci problemi.

I gadget sulla destra servono per le operazioni di LOAD e SAVE di animazioni e di schermate IFF (è infatti possibile salvare i singoli fotogrammi della nostra animazione); per avere informazioni sulle memorie di massa collegate al sistema, nonché per la copia, lo spostamento, la cancellazione e la rimozione di fotogrammi.

Particolarmente utile è il **gadget Info** (quello a forma di floppy disk), perché fornisce i byte liberi sulle memorie di massa e le dimensioni, sempre in byte, dell'animazione in memoria e dei fotogrammi selezionati.

Una cosa da tener sempre presente è che, caricando un'immagine con **Load ILBM**, questa viene posta in un buffer, e non in un fotogramma. Per utilizzarla occorrerà selezionare il **gadget Append ILBM** (quadrato con freccia, sulla sinistra), che creerà un nuovo fotogramma contenente l'immagine precedentemente caricata nel buffer, oppure il **gadget Merge**, sulla destra, per mezzo del quale l'immagine in questione può essere sovrapposta o messa sullo sfondo in alcuni o in tutti i fotogrammi.

I gadget sulla sinistra servono per vedere l'animazione in modo normale o veloce (modo play o fast forward); per inserire dei fotogrammi; per selezionare o deselezionare tutti i fotogrammi dell'animazione insieme; per invertire una sequenza di fotogrammi; per passare al **modo Gray Scale** (del quale parleremo tra poco); per accodare all'animazione l'immagine ILBM presente nel buffer di cui sopra; per cambiare la palette dei colori; per accedere al **menu «Special Fx»** (anche questo sarà approfondito in seguito); per muovere un oggetto; per decidere la velocità della nostra animazione (è possibile specificare il tempo di permanenza di ciascun fotogramma) e sincronizzare ciascun fotogramma con uno o più effetti sonori; per selezionare un oggetto da uno qualsiasi dei fotogrammi, e ritagliare da un fotogramma tutto ciò che non è stato selezionato come oggetto.

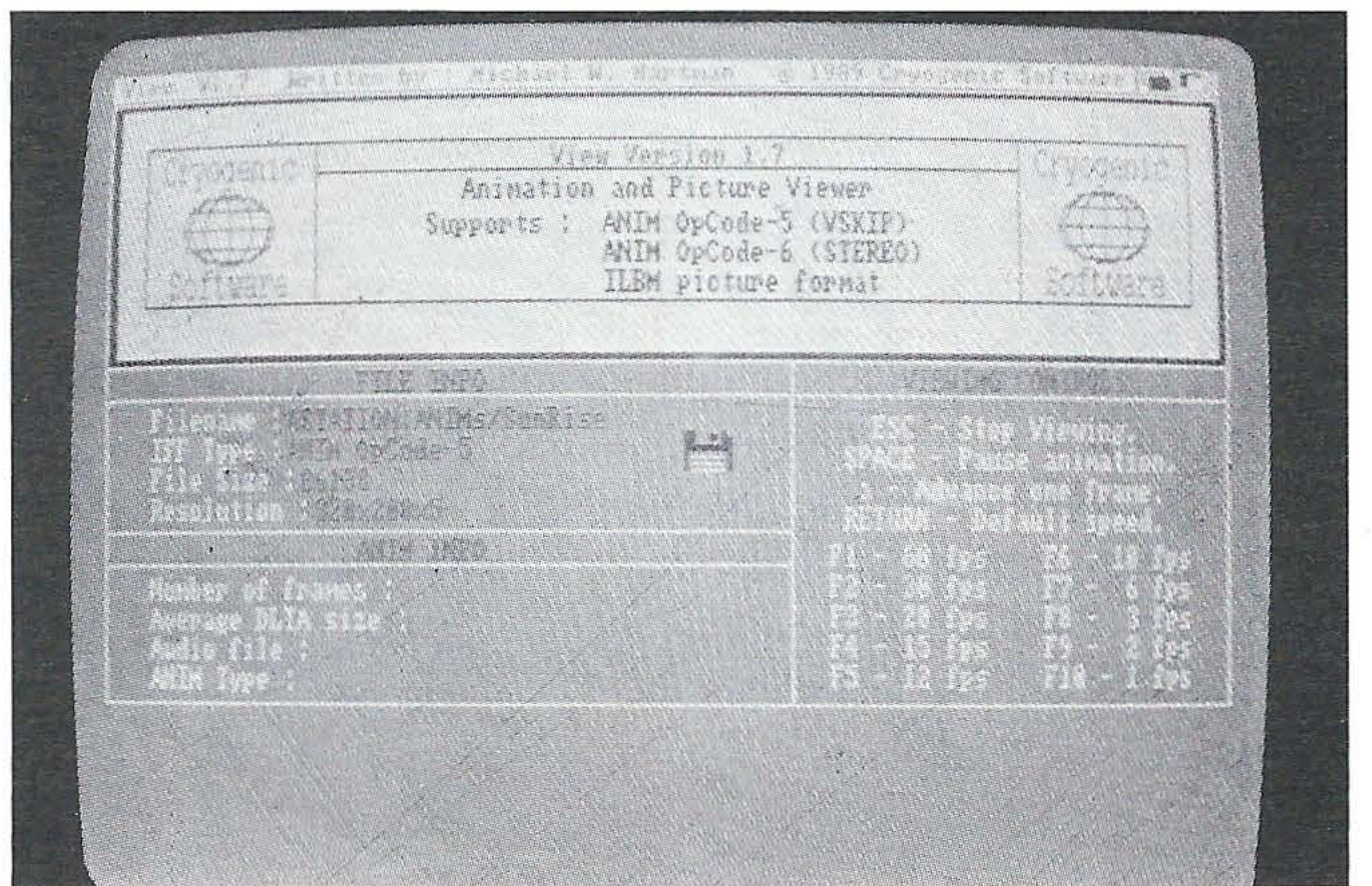
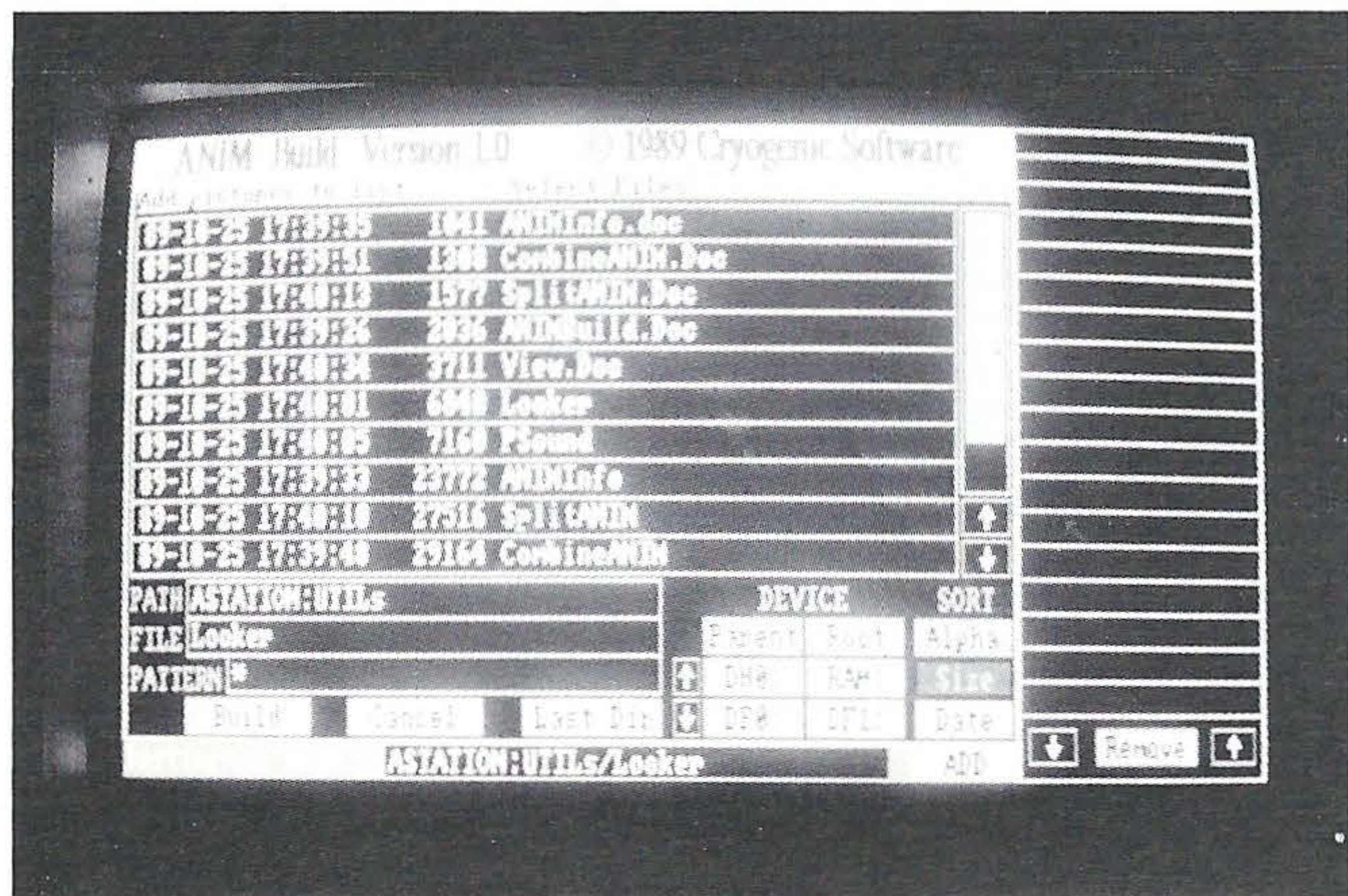
Le funzioni del programma sono tutte qui: semplici ed intuitive da usare, anche se forse un po' troppo poche per un utente con esigenze più... professionali.

Proviamo ora a caricare un'animazione: una fatta da noi, oppure una delle tre presenti sui dischi del programma.

CARICHIAMO UN'ANIMAZIONE

Prima sorpresa, anzi piacevole conferma: il file requester è quello, completissimo ed iperveloce, di «Pixmate». Ad un primo sguardo, sembra addirittura sia stato velocizzato ulteriormente.

Seconda sorpresa, stavolta meno gradita: il caricamento, insieme alla fase di elaborazione dei fotogrammi successiva ad esso, può portare via un tempo anche molto lungo (fino ad alcuni minuti). Come mai?

La terza (e per adesso ultima) sorpresa ci svela il mistero: alla fine dell'attesa, il programma avrà

creato un'icona per ogni singolo fotogramma, ed ora tutte le immaginette sono ben allineate sul nostro piano di lavoro. In questo modo è possibile lavorare sulle varie sequenze senza bisogno di effettuare il PLAY fotogramma per fotogramma per ricercare quello che ci interessa: una semplice occhiata alla schermata principale ci permetterà di selezionare ciò che desideriamo.

Animation Station supporta qualsiasi risoluzione di schermo (ma attenzione! Essendo stato creato per il mercato d'oltreoceano, lavora in NTSC: rassegnatevi dunque ad avere un quinto dello schermo inutilizzabile).

Ricordiamo che una condizione vincolante, per lo standard ANIM, è che il modo grafico ed il numero di colori siano comuni a tutti i fotogrammi che compongono l'animazione.

Il programma mette a disposizione (a meno che non si stia lavorando in HAM) il **modo Gray Scale**: attivandolo, le animazioni saranno convertite al bianco e nero.

GLI EFFETTI

Il **gadget «FX»** serve per accedere al **menu «Special Effects»**: questo nome, un po' roboante, designa un pannello dal quale possiamo attivare uno o più dei seguenti effetti:

— **FLIP** ribalta i fotogrammi selezionati in orizzontale o in verticale;

— **SCROLL** (IN oppure OUT) fa entrare o uscire il primo fotogramma selezionato dallo schermo, in una delle quattro direzioni possibili, e ne registra il movimento nei fotogrammi seguenti;

— **SIZE** modifica le dimensioni dei fotogrammi, diminuendole del 50 o del 75%;

— **MOSAIC** crea un effet-

CREIAMO VIDEO INTERATTIVI

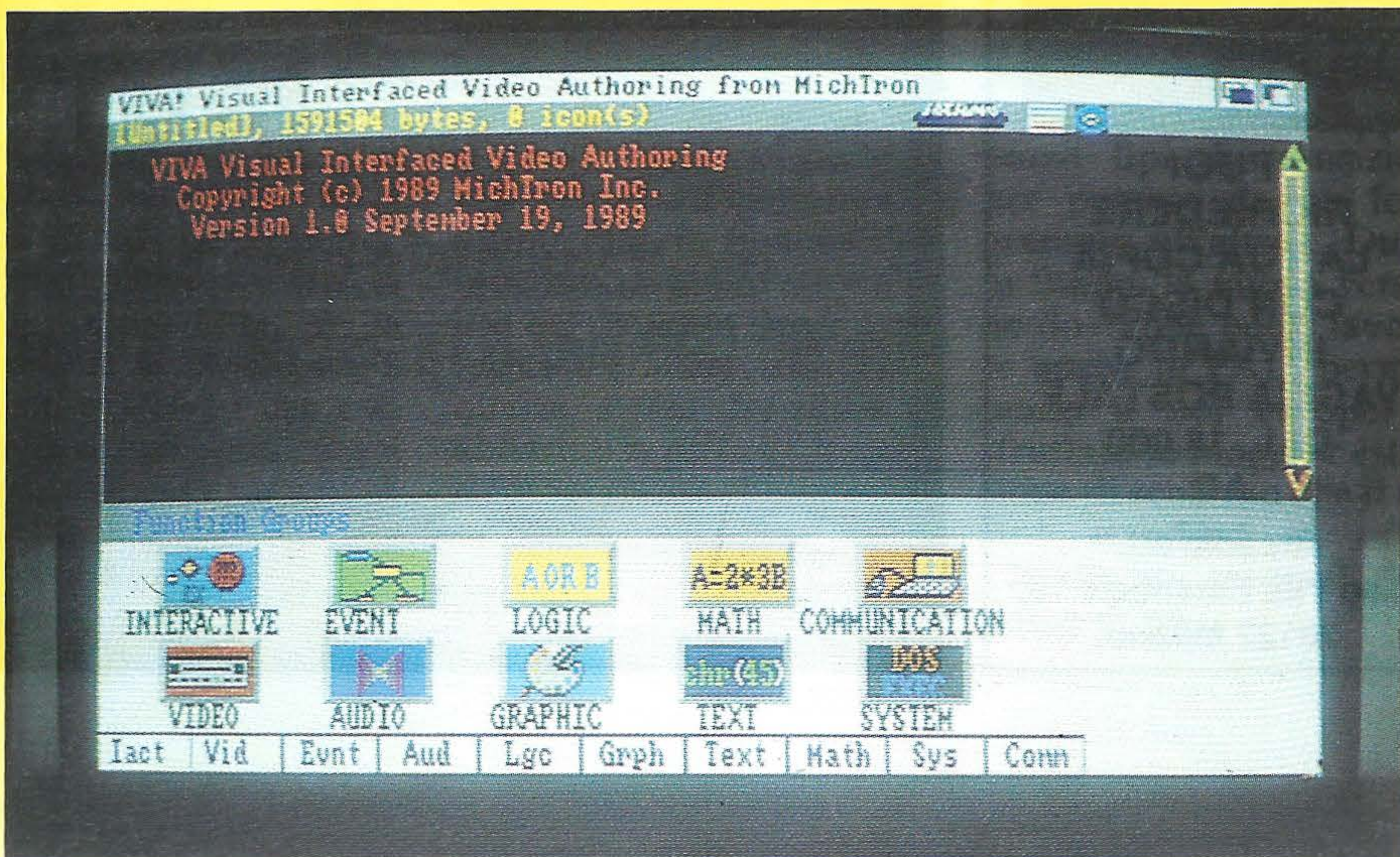
Dalla MichTron Incorporated arriva fresco fresco «Viva!» Il nome non è che l'acronimo di Visual Interfaced Video Authoring, che si può tradurre con «Creazione di video con interfaccia visuale». Di cosa si tratta? È presto detto: il programma, diretto discendente del «PC Storyboard» dell'IBM, serve per realizzare video e presentazioni interattivi (guidati, cioè, da chi li guarda). Tipici esempi di video interattivi sono quei terminali di informazioni che si trovano nelle grandi città, soprattutto nei centri commerciali, nelle stazioni ferroviarie, oppure nelle fiere (ricordiamo «Gulliver», il sistema presentato all'ultimo SMAU). Ad un primo sguardo, il programma si presenta con ottime credenziali: gestisce grafica, mouse, tastiera, sonoro, ed addirittura il parlato; è capace di effetture calcoli di qualsiasi tipo, e di accettare dati dall'utente sotto qualsiasi forma. È dotato di una serie di istruzioni per il controllo del flusso di programma (dal semplice GOTO fino ai cicli FOR...NEXT e WHILE...WEND, questi ultimi tipici dei linguaggi strutturati); può ricevere e trasmettere dati anche attraverso la porta seriale (quindi può gestire un monitor a schermo tattile), ed è capace di pilotare qualcosa come quindici diversi lettori di videodischi.

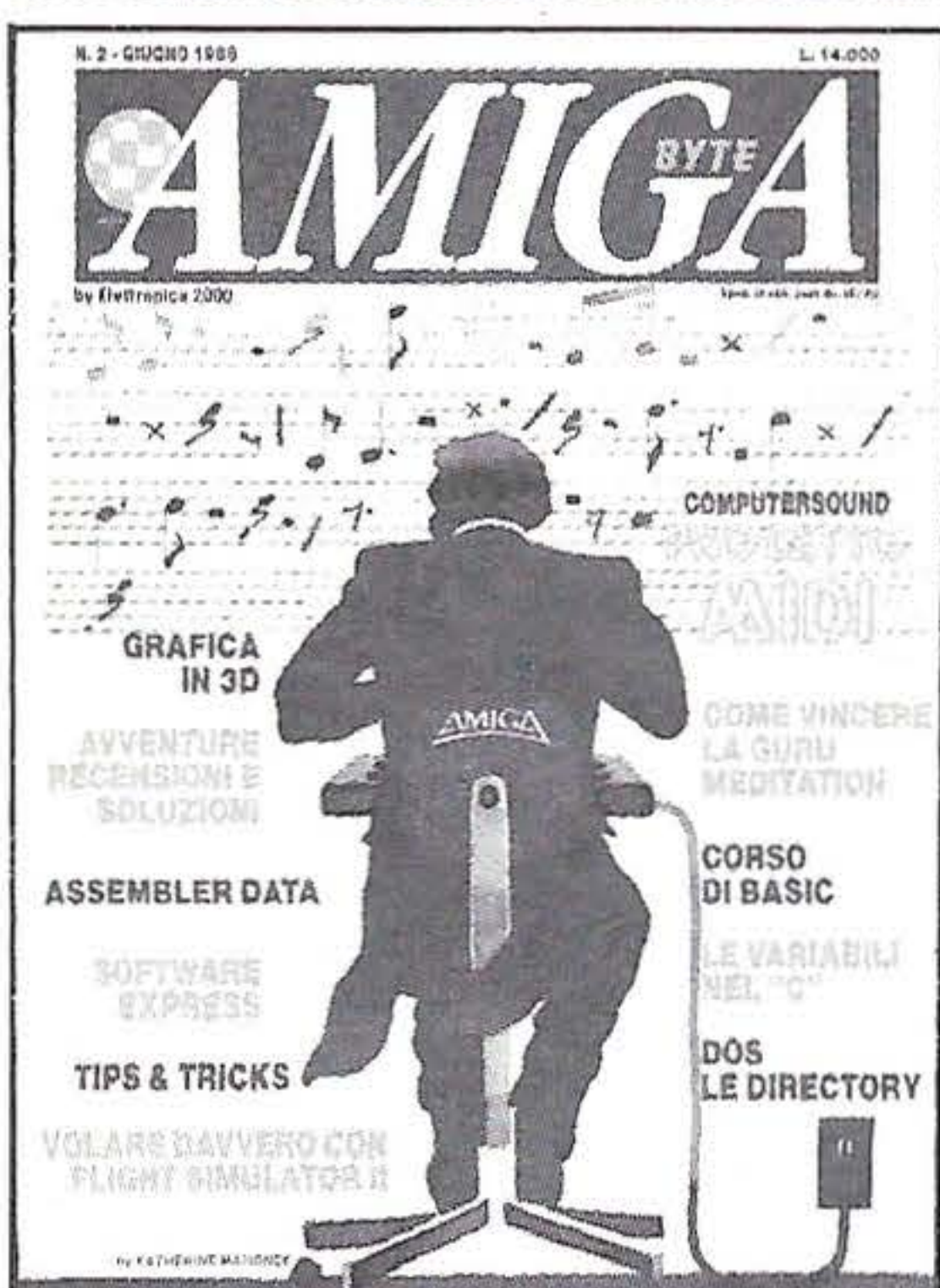
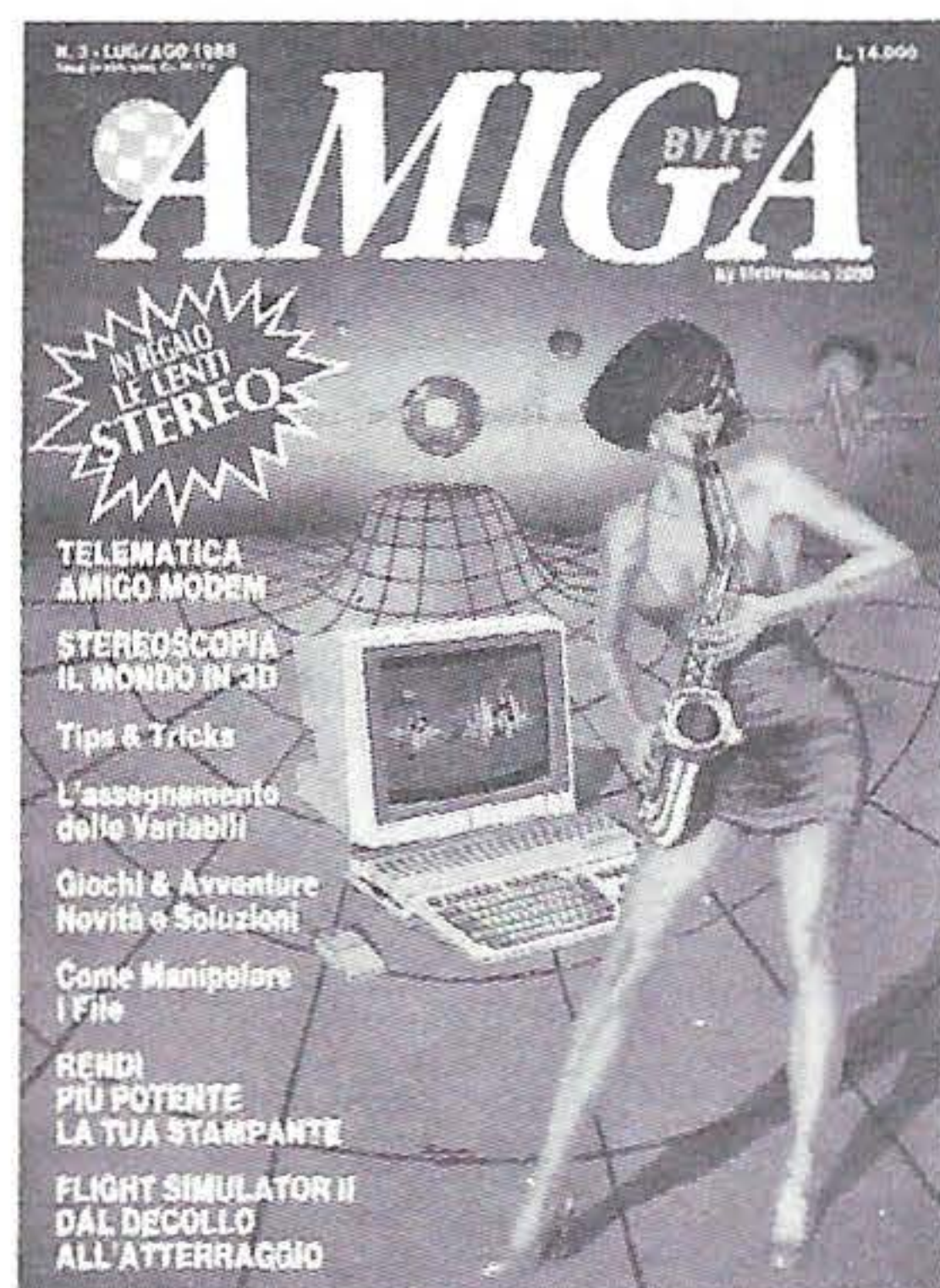
Inoltre, tutto questo viene realizzato tramite un sistema ad icone e requester grazie al quale anche il neofita, dopo qualche ora di pratica, riesce a realizzare autonomamente i suoi video, anche abbastanza complessi.

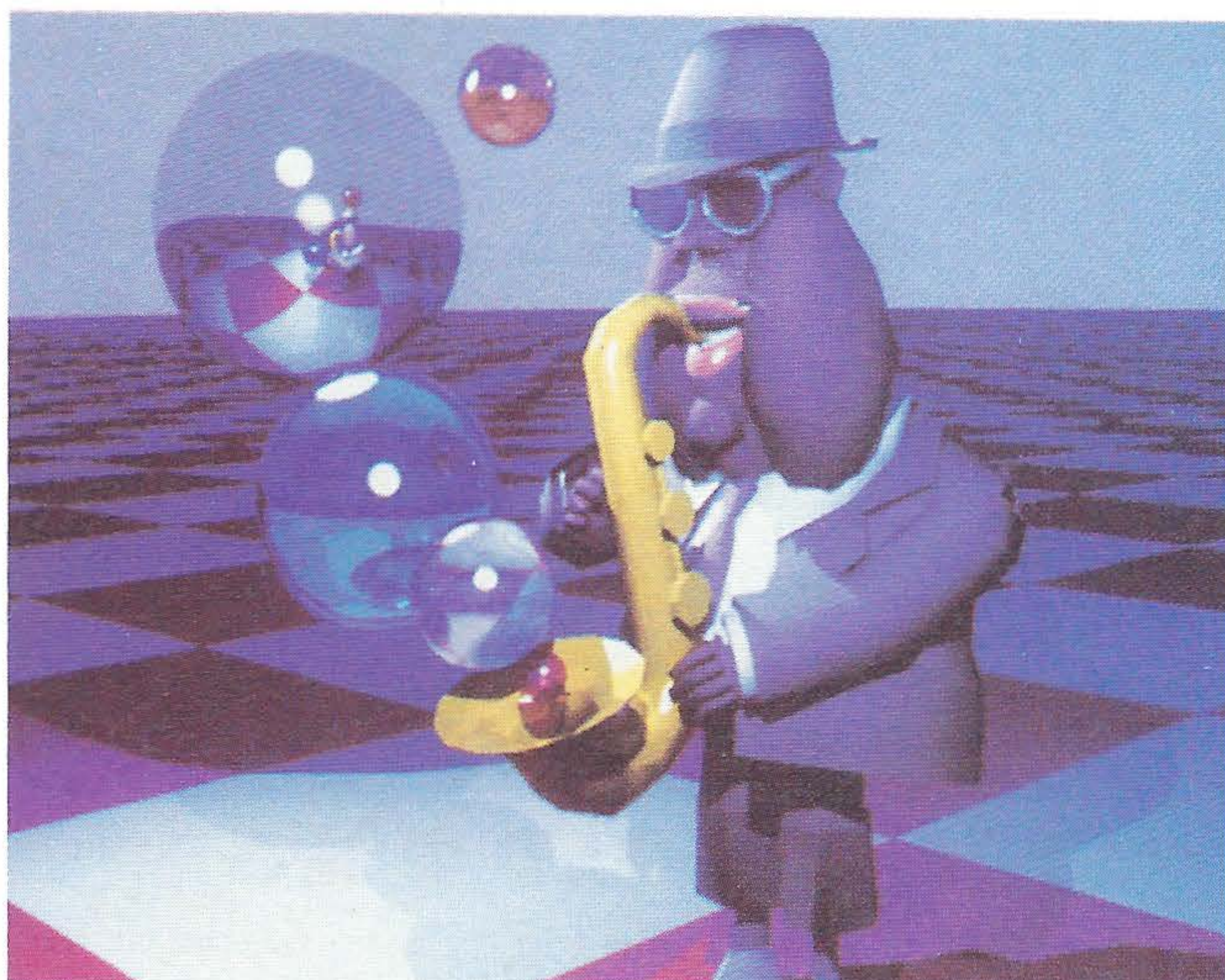
In unione con un genlock, viene da pensare, questo programma è capace di tutto. Ciò è parzialmente vero, ed infatti «Viva!» si comporta ottimamente quando il suo compito si limita a pilotare il lettore di videodischi, scrivere sullo schermo, richiedere, ricevere ed elaborare le risposte dell'utente. Ma quando gli viene chiesto, ad esempio, di mostrare un'immagine IFF facendola entrare con una qualsiasi transizione (un semplice ingresso da un lato dello schermo), il programma rivela delle incredibili limitazioni che ne rendono di fatto impossibile l'utilizzo: si pensi alla piantina di una fiera che entra nel monitor a scatti, a velocità irregolare, e rimanendo praticamente illeggibile fino a quando non si è fermata!

È capitato inoltre abbastanza spesso che il programma si inchiodasse accusando dei pretestuosi «internal error», anche quando il compito cui era sottoposto non era particolarmente gravoso.

Entrambi questi malfunzionamenti sono dovuti al fatto che l'intero programma è stato scritto probabilmente in C (o comunque in un linguaggio compilato): ciò comporta una velocità minore rispetto al linguaggio macchina, il cui uso sarebbe stato opportuno almeno nelle routine di dissolvenza, ed una maggiore suscettibilità ad errori di vario tipo, dovuti anche al compilatore stesso.

Dobbiamo però tenere conto che siamo soltanto alla versione 1.0 e, vista la grandiosità del progetto, siamo sicuri che ne seguiranno altre, più affidabili.

AMIGA BYTE

SONO DISPONIBILI TUTTI I FASCICOLI ARRETRATI

PUOI RICHIEDERE LA TUA COPIA CON DISCO INVIANDO VAGLIA POSTALE DI L. 18.000 AD

Arcadia srl,
C.so Vitt. Emanuele 15,
20122 Milano.

to «mosaico» diminuendo la risoluzione dei fotogrammi di 2, 4, 10 o 20 volte;

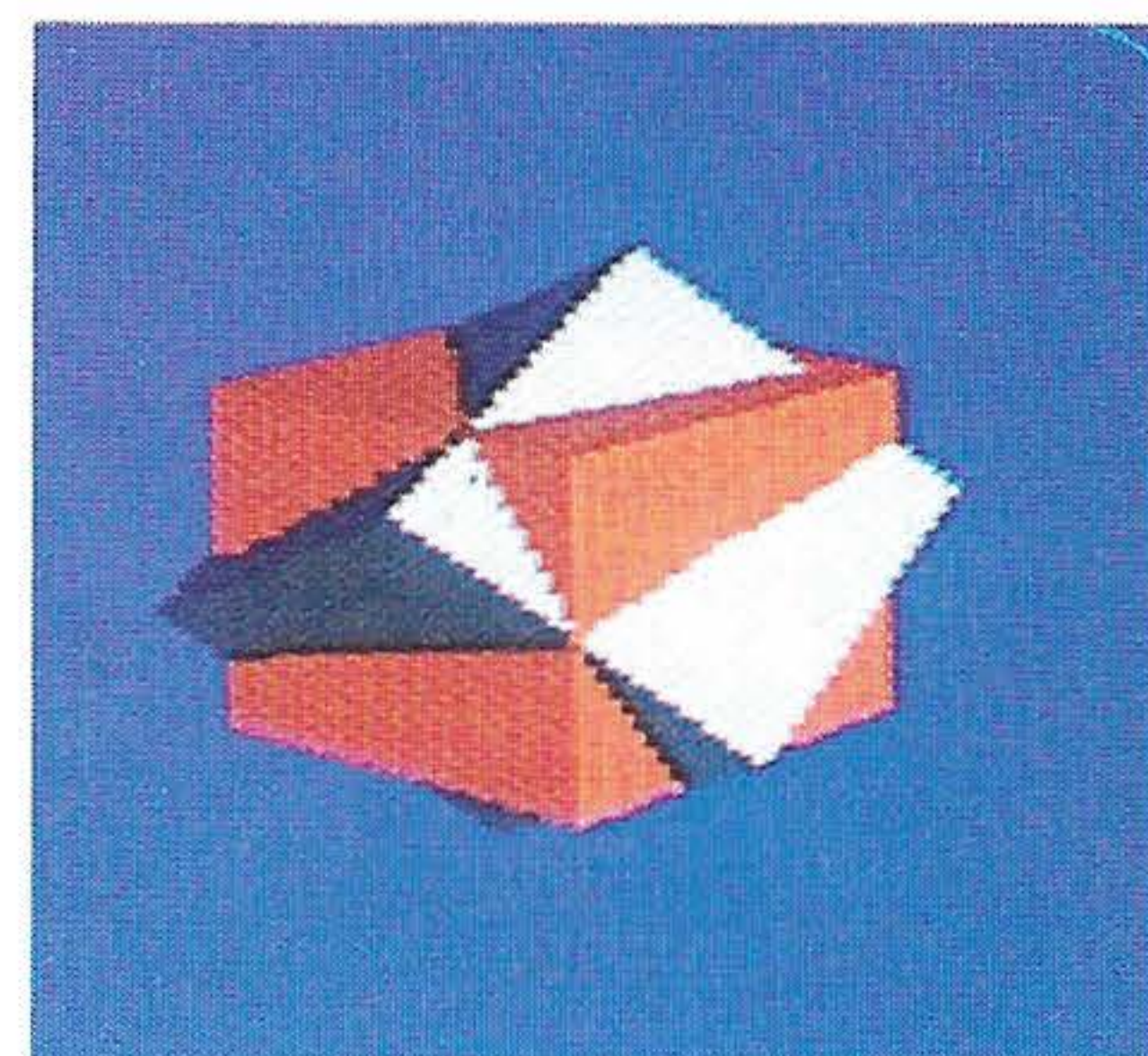
— **MOTION BLUR** sposta i fotogrammi l'uno rispetto all'altro, dando l'idea della proiezione di una pellicola cinematografica.

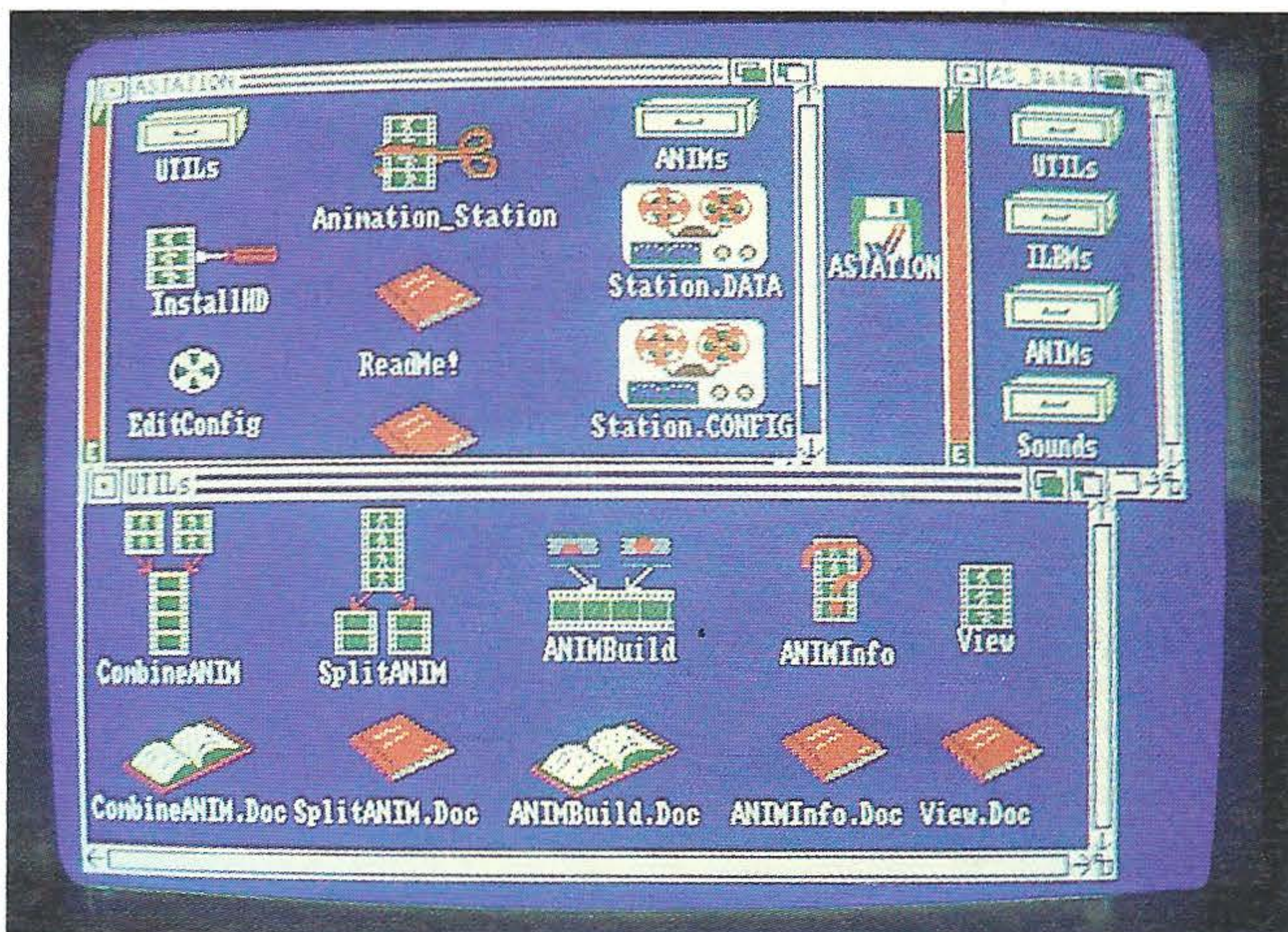
Selezionando invece il gadget con il disegno di un orologio da polso, accederemo al pannello di controllo dedicato alla sincronizzazione.

Nella casella in alto a sinistra compare un numero (inizialmente zero), che determina il tempo di permanenza sullo schermo dei fotogrammi selezionati (uno alla volta oppure, con il **gadget «All»**, tutti in blocco). Con un click sulle scritte **«Fore 1»**, **«Fore 2»**, **«Back 1»** e **«Back 2»** ordineremo il caricamento da disco di tutti i suoni (fino ad un massimo di quattro) associati al fotogramma: di questi, due potranno avere priorità alta e due priorità bassa. I gadget sulla destra dei nomi dei suoni permetteranno di scegliere il volume ed il canale di uscita (destro o sinistro).

Il riquadro **«Palette»**, il cui gadget somiglia a tutto fuorché a qualcosa che possa ricordarne la funzione, consente la scelta della composizione dei colori dosando come al solito le componenti rossa, verde e blu; non permette regolazioni dirette di luminosità e saturazione, ma risulta nel complesso piuttosto facile da usare ed anche abbastanza completo, grazie alla presenza delle funzioni **Copy** e **Spread**.

Anche in questo ambiente è possibile scegliere se lavorare sui singoli fotogrammi, o se intervenire in blocco su tutti quelli selezionati.

L'ultimo gadget in basso a sinistra nello schermo principale, del quale non abbiamo ancora parlato, serve per disabilitare la creazione delle icone-fotogramma; l'utilità di questa opzione è in realtà piuttosto ridotta perché, dopo averla selezionata, trovare il fotogramma desiderato diventa veramente arduo: occorre fare un doppio click su alcune caselle a caso (il programma visualizzerà a tutto schermo il fotogramma corrispondente) fino a quando avremo raggiunto quella desiderata. La macchinosità del processo è evidente, soprattutto in caso di animazioni piuttosto lunghe (alcune decine di fotogrammi).

IL MOVIMENTO DI OGGETTI

Due parole sul movimento di oggetti: il programma ne prevede la fattibilità, ma la funzione è implementata ad un livello davvero primitivo: si pensi che per effettuare una traslazione occorre specificare la posizione dell'oggetto su ciascun fotogramma senza poter contare su di un qualsiasi automatismo, e che non è possibile effettuare rotazioni, tanto meno in tre dimensioni. Inoltre è capitato una volta (per la verità si era in condizioni di memoria scarsissima) che l'oggetto da spostare venisse orribilmente deformato e «butterato»

senza alcun rimedio da un malfunzionamento della routine di spostamento.

LE ICONE FOTOGRAMMA

Per trarre un bilancio da quanto detto finora, le pecche maggiori di «Animation Station» sono la scarsità di funzioni disponibili, ed una certa lentezza nell'esecuzione delle stesse. D'altro canto il programma presenta diverse caratteristiche interessanti, per cui sarebbe un peccato non prenderlo in considerazione, prima fra tutte la presenza delle icone-fotogramma, che rende veramente semplice l'orientamento tra le varie sequenze e permette di avere sott'occhio l'intera animazione in una sola schermata.

Inoltre, problemi di memoria a parte, «Animation Station» si è dimostrato un programma abbastanza affidabile: durante l'uso intensivo cui è stato sottoposta il Guru si è fatto vedere una sola volta.

UNA SERIE DI UTILITY

Il pacchetto include poi una serie di utility per spezzare e ricucire le animazioni (utilissimo quando non si ha grande abbondanza di memoria, per lavorare su di un pezzo di animazione alla volta), nonché per avere informazioni su un'animazione senza caricarla; è ovviamente presente anche un'utility per visualizzare un'animazione o un'immagine IFF senza bisogno del programma che l'ha generata. Un'altra utility permette ai fortunati possessori di hard disk di installare «Animation Station» in una directory del hard disk stesso; è presente un file di testo contenente tutti i parametri di funzionamento: una specie di Preferences, insomma, con cui ciascuno può adattare il programma alle proprie esigenze.

Tramite questo file di testo in particolare, si può scegliere se disattivare o meno lo schermo Workbench e la funzione di Undo del programma, due opportunità molto utili per chi lavora al limite della memoria. Inoltre (e si consiglia di farlo al più presto!) ponendo Fade=«0» è possibile eliminare il coreografico ma lento effetto di dissolvenza con il quale il programma passa da uno schermo all'altro. Sempre con questa utility si possono specificare i path names per animazioni, immagini e suoni, e decidere se il programma debba creare le icone per ciò che salva o meno.

DALLA TASTIERA

Un fattore cui viene data poca rilevanza nella scelta di un programma, ma che spesso si rivela molto importante, è la possibilità di usarlo dalla tastiera piuttosto che con il mouse: ebbene, ogni gadget di ogni menu di «Animation Station» ha un tasto associato il che consente, dopo una certa pratica, di lavorare più velocemente che con il mouse. Premendo «Help» si ottiene una lista dei comandi da tastiera disponibili nello schermo principale.

PERCHÉ ANIM. STATION

Un dubbio che a questo punto sarà venuto a molti è questo: vale la pena di preferire «Animation Station» ad altri programmi del genere, soprattutto al potentissimo «Deluxe Paint III»?

L'interrogativo, che non ha comunque una risposta valida per tutti i casi, può essere risolto così: «Animation Station» è un buon programma di post-produzione: è quindi utile più che altro per l'elaborazione di animazioni già esistenti (risulta infatti piuttosto difficoltosa la creazione ex-novo di animazioni, partendo da semplici immagini IFF). Viceversa, «Deluxe Paint» è efficacissimo all'inizio del lavoro, ma non molto durante le ultime fasi, in quanto l'unico modo per avere un'idea del risultato finale è effettuare un Play, e durante questa stessa funzione è abbastanza difficile isolare il fotogramma che interessa.

Il «Deluxe Paint», inoltre, non può gestire le animazioni in modo HAM (per la verità molto poco diffuse), che «Animation Station» tratta invece con la massima disinvoltura al pari di tutte le altre, e non offre la possibilità di inserire effetti sonori nei propri lavori. A questo punto è evidente che chiunque voglia lavorare seriamente con le animazioni dovrebbe possederli entrambi, e scegliere di volta in volta, in base all'esperienza personale, il più adatto per una determinata funzione; qualora occorresse effettuare una scelta, però, è obbligatorio optare per il «Deluxe Paint» per la sua maggiore versatilità. Rimaniamo comunque in trepidante attesa di una nuova release di questo software, nella quale sia mantenuta la filosofia di lavoro ma vengano eliminati i difetti più vistosi (primo fra tutti quello della lentezza) e aggiunte nuove funzioni (per esempio automatismi per il movimento e la rotazione di oggetti oppure nuovi tipi di transizione per passare da un fotogramma all'altro). Dulcis in fundo, la nuova versione dovrebbe poter lavorare anche in PAL, permettendo a noi europei di sfruttare la maggior estensione di schermo che il nostro standard ci offre. Chiediamo troppo? Speriamo di no.

■

AMIGA BYTE

68.000

Tanti programmi, recensioni, corsi
novità, rubriche ogni mese con
trentacinque mila lire di risparmio.

ABBO NATI!

OCCASIONE SPECIALE, PREZZO STRACCIATO

Solo lire 130.000
per 11 fascicoli ed altrettanti dischetti
direttamente a casa tua.
(lire 60.000 per 5 fascicoli e 5 dischi)

**Per abbonarti invia vaglia postale ordinario ad Arcadia srl, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Oggi stesso, non perdere tempo!**